

**CRITO,
RIGIDO**
DUZIDO POR
DANTES DE McKEE:

Friends, Frasier, Seinfeld

ESL E L. O. SUMMIT DOS ANOS

Street Disciplina

STORY

**SUBSTÂNCIA, ESTRUTURA,
ESTILO E OS PRINCÍPIOS
DA ESCRITA DE ROTEIRO**



STORY

Durante a década de 1970, os filmes de ficção científica foram produzidos em grande quantidade no Hollywood. São países, Story, Sumatra, e assim por diante, nomes de países e lugares de filmes, dando origem a palmarés de filmes com mais de 35.000 filmes produzidos no Hollywood, pagando quantias exorbitantes para o público, falando por todos os lados, este filme é uma obra-prima, precisa por todos os lados, contra os clichês e ter sua história das páginas para a tela.

Diferente de outros filmes, sobre escrita de roteiro, Story é sobre forma, não fórmula. Empreende exemplos de mais de cem filmes. A história usa uma história que vai de um lado a outro, para identificar os pontos de partida, que distinguem os pontos de partida, da forma. Quando tem definições boas. O que é um livro? Uma história? Uma história? O filme de ficção científica, STK, 1970, apresenta a história da ficção científica, da estrutura para o roteiro, mas também apresenta a história da ficção científica, da estrutura para o roteiro, mas também apresenta a história da ficção científica, da estrutura para o roteiro.

STORY

Substância, Estrutura, Estilo
e os Princípios da Escrita de
Roteiro

ROBERT MCKEE

Tradução
Chico Marés



CURTIBA
2013

Publicado por um acordo com Began Books, an imprint of Harper Collins Publishers, Inc.
Originalmente publicado em inglês sob o título *Story - Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*

Editor
Thiago Mante Tizot

Revisor
Wilson Zani e Vanessa Carneiro Rodrigues

Capa
Frederico Tizot

MULLIS, Robert

Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro / Robert Mullis, tradução de Thiago Mante. Curitiba: Arte & Letra, 2006.
432p.

ISBN 978-85-90-679-00-7

1. Roteiro cinematográfico - Técnicas. 2. Roteiro - Técnicas.
I. Título

CDU 791.43

Todos os direitos reservados a Arte & Letra Editora. Proibida a reprodução, no todo ou em partes, através de qualquer meio.

1ª impressão

Arte & Letra Editora
Alameda Presidente Tancredo, 130 B
Curitiba - Paraná - Brasil - CEP: 80420-180
www.arte-letra.com.br - tel: 41-3223-5302

Dedico este livro à memória de meus pais, que, com seu jeito muito diferente, me ensinaram a amar a escrita.

Quando estava aprendendo a ler, nem sempre me comportando apropriadamente, meu pai me introduziu as fábulas de Esopo na esperança de que esses antigos contos exemplares pudessem melhorar minha conduta. Toda noite, após escutar meu câmbio por estas "A Raposa e as Uvas" e seus semelhantes, ele acanhava com a cabeça e me perguntava, "e o que isso significa para você, Robert?" Enquanto lia esses textos e suas belas ilustrações coloridas, lutando para interpretá-los, eu lentamente cheguei à conclusão de que histórias são muito mais do que palavras e figuras bonitas.

Mais tarde, antes de entrar na universidade, deduzi que a melhor vida possível incluiu o maior número possível de jogos de golfe, portanto decidi por virar dentista. "Dentista?", minha mãe me disse. "Você não pode estar falando sério. O que acontecerá quando eles curarem todas as doenças dentárias? O que vai ser dos dentistas? Nilo, Bobby, as pessoas sempre vão precisar de diversão. Eu vou cuidar do seu futuro. Você vai para o show business!"

Agradecimentos / 9

Notas sobre o texto / 11

PARTI 1: O escritor e a arte da escrita / 15

Introdução / 17

1. O problema da escrita / 24

PARTI 2: Os elementos da escrita / 41

2. O espectro da estrutura / 43

3. Estrutura e ambiente / 75

4. Estrutura e gênero / 85

5. Estrutura e personagem / 105

6. Estrutura e significado / 114

PARTI 3: Os princípios do design da escrita / 133

7. A polivalência da escrita / 135

8. O incidente incidente / 174

9. Design do ato / 200

10. Design de cena / 222

11. Análise de cena / 239

12. Composição / 275

13. Crie, clima, resolução / 288

PARTI 4: O escritor no trabalho / 299

14. O princípio do antagonismo / 301

15. Exposição / 315

16. Problemas e soluções / 325

17. Personagem / 359

18. O texto / 362

19. O método do escritor / 381

Fale Out / 389

Fotografia / 391

Índice / 419

AGRADECIMENTOS

Por sua sensibilidade à verdade, por seu olho editorial clínico e sua vontade oníscia de omitir palavras inúteis, sua lógica infalível, otimismo, inspiração... por seu amor, agradeço minha esposa, Suzanne Childs.

Como o sócio sortido desses astuciosos cúmplices, que voluntariamente sofrem com esboços crus, fecham buracos, lixam as bordas ásperas e sabiamente apontam que as coisas nem sempre significam o que o autor acha que significam, agradeço Jess Money, Gail McNamara e, meu editor, Andrew Albanese.

Se não fosse pelo timing fantástico de minha agente, teria procrastinado esse livro até o próximo século. Muito obrigado, Debra Redman.

Se não fosse pela persistência da minha editora, teria procrastinado as segundas de minha agente até o próximo século. Muito obrigado, Judith Regan.

Se não fosse pela ajuda de Evans Scholars Foundation e das mentes que encontrei na Universidade do Michigan, minha vida seria muito menor. Ofereço minha gratidão a Kenneth Rowe, John Artios, Hugh Norton, Claribel Baird, Donald Hall e todos os outros professores cujo nome me esqueci, mas cuja didática brilhante deu firmeza aos meus dias.

Por último e mais importante, meus alunos. Ao longo dos anos, minha compreensão da arte da escrita cresceu graças, em grande parte, às questões que me propuseram, questões tanto perspectivas quanto práticas, que me envolveram mais longe e mais fundo na busca por respostas. Esse livro não existiria sem vocês.

NOTAS SOBRE O TEXTO

As centenas de exemplares de Story foram retiradas de um século de cinema e enviada de roteiros ao redor do mundo. Sempre que possível, ofereço mais de um título entre os trabalhos mais recentes que conheço. Como é impossível selecionar filmes que todos vejam e se lembrem detalhadamente, me inclino para aqueles disponíveis em vídeo. No entanto, o mais importante é que cada filme seja uma ilustração clara do argumento dado no texto.

Para lidar com os problemas dos pronomes, evito construções que distraiam o olho do leitor, como a alternância incômoda de "ele" e "ela", o repetitivo "ele ou ela", o estranho "ele (a)" e o sintagmático "des" como singulares neutros. Em vez disso, uso o não exclusivo "ela" significando "o escritor".

PARTI 1

O ESCRITOR
E A ARTE
DA ESTÓRIA

Estórias do espantoso para a vida
KENNETH BURKE

INTRODUÇÃO

*Story*¹ é sobre princípios, e não regras.

Uma regra diz "você *deve* fazer isso *de uma maneira*". Um princípio diz "isso *funciona*..." e vem funcionando desde o início dos tempos". A diferença é crucial. Seu trabalho não precisa ser modelado em uma peça "benfina", preferivelmente, ele deve ser *bom* *fora* dentro dos princípios que moldam nossa arte. Ambiciosos, potentes independentes obedecem a regras. Escritores rebeldes, não obedecem, quebram as regras. Artistas tornam-se pontos na forma.

Story é sobre formas eternas e universais, e não fórmulas.

Nenhuma noção de paradigma ou modelo de estória infalível para sucesso comercial *faz sentido*. Apesar de modas, remakes e sequências, quando pesquisamos a raridade dos filmes de Hollywood, encontramos uma espantosa variedade de designs de estórias, mas nenhum paradigma. DURO DE MATAR não é mais típico de Hollywood que PARENTHOOD - O TIRO QUE NÃO SAIU PELA CULATRA, LEMBRANÇAS DE HOLLYWOOD, O REI LEÃO, ISTO É SPINAL TAP, O REVERSO DA FORTUNA, LIGAÇÕES PERIGOSAS, FÉITICO DO TEMPO, DESPEDIDA EM LAS VEGAS ou milhares de outros filmes excelentes, de dúzias de gêneros e subgêneros diferentes, da lista à tragédia.

Story objetiva a criação de trabalhos que vão agradar o público nos seis continentes e continuar a viver na repasse por décadas. Ninguém precisa de mais um livro de receitas sobre como aquecer as sobras do Hollywood. Precisamos

¹ *Story*, um inglês, algumas vezes. O nome, porém, é um jogo de palavras sobre o subtítulo: se um tempo um jogo de palavras a que é um livro, diz também o que é a arte da estória em si (M de T).

redescobrir as doutrinas subversivas de nossa arte, os princípios básicos que libertam o talento. Não importa onde um filme é feito - Hollywood, Paris, Hong Kong -, se tiver uma qualidade arquetípica, ele engatilha uma reação em cadeia de prazer perpétua e global, levada de cinema a cinema e de geração a geração.

Story é sobre arquétipos, e não estereótipos.

A história arquetípica descreverá a experiência humana universal, e então se encaixará em uma expressão sociocultural única. A história estereotípica reveria esse padrão: ela sofre de pobreza tanto na forma quanto no conteúdo. Ela confina-se em uma experiência sociocultural fixada e se repete em generalidades lascosas e inespecíficas.

Por exemplo, um antigo costume espanhol ditava que as filhas deveriam casar-se em ordem de idade, da mais velha para a mais nova. Dentro da cultura espanhola, um filme sobre uma família do século dezessete com um patriarca rígido, uma mãe impotente, uma primogênita que não consegue casar e uma filha mais nova que sofre por conta disso pode comover aqueles que ainda se lembram dessa prática, mas fora da cultura espanhola, é improvável que o público simpatize com o drama da capela. O roteirista, com medo do apelo limitado de sua história, recorre a ambientes familiares, personagens e ações que agradaram o público no passado. O resultado? O mundo está ainda menos interessado nessa clichê.

Por outro lado, esse costume repressivo poderia se tornar matéria-prima para um sucesso mundial se o artista arrapasse as mangas e procurasse por arquétipos. A história arquetípica cria ambientes e personagens tão ricos que nossos olhos saboreiam cada detalhe, enquanto esta narração ilumina conflitos tão verdadeiros à humanidade que ela viaja de cultura em cultura.

Em *COMO ÁGUA PARA CHOCOLATE*, de Lena Esquivel, mãe e filha se enfrentam em questões como dependência contra independência, permanência contra mudança, indivíduo contra grupo - conflitos que toda família conhece. Ainda assim, as observações de Esquivel sobre raça, sociedade, relacionamento e comportamento são tão ricas em detalhes íntimos, que somos levados por estas personagens sem resistir, fascinados por um mundo que nunca havíamos conhecido ou sequer imaginado.

Histórias estereotipadas ficam em casa, histórias arquetípicas viajam. De Charlie Chaplin a Ingmar Bergman, de Satyajit Ray a Woody Allen, os grandes contadores de histórias do cinema mundial nos dão o encontro de dois mundos que almejamos. Primeiro, a descoberta de um mundo que não conhecemos. Não importa quão íntimo ou épico, contemporâneo ou histórico, concreto ou fantasiado, o mundo de um artista eminentemente sempre nos parece algo estranho ou estranho. Como um

empregador entrando em uma mata virgem, nós pisamos em uma sociedade inócua, em um lugar sem clichês onde o ordinário se transforma em extraordinário.

Uma vez nesse mundo estrangeiro, nós encontramos a nós mesmos. Dentro desses personagens e de seus conflitos nós descobrimos nossa própria humanidade. Nós vemos ao cinema um mundo novo e fascinante, para viver a vida de outro ser humano que, à primeira vista, é tão diferente de nós, ainda que seja tão parecido no coração; para viver uma realidade ficcional que ilustra nossa realidade diária. Nós não desejamos escapar da vida, mas sim encontrar a vida, uma nova mente de uma maneira nova, experimental. Flexionar nossas crenças, nos divertir, aprender, adicionar intensidade aos nossos dias. *Story* foi escrito para fornecer filmes de poder arquetípico e beleza que darão ao mundo esse prazer duplo.

Story é sobre eficácia, e não atalhos.

Da inspiração ao último rascunho, a escrita de um roteiro pode levar tanto tempo quanto um romance. Escritores de prosa e de roteiros criam a mesma densidade de mundo, personagens e história, mas graças aos brancos nas páginas, somos constantemente levados a crer que escrever um roteiro é mais rápido e fácil do que escrever um romance. Mas enquanto *escribanos*² enchem as páginas tão rápido quanto eles podem digitar, o escritor de cinema corta mais e mais, implacável em seu desejo de extrair o máximo absoluto com o mínimo de palavras possíveis. Pascal uma vez escreveu uma longa e esboçada carta a um amigo, desculpando-se ao pós-escrito porque não teve tempo para escrever uma mais curta. Como Pascal, roteiristas apressam que a economia é a chave, que a concisão toma tempo, e que excelência significa perfeição.

Story é sobre as realidades, e não as mistificações da escrita.

Não houve nenhuma conspiração para manter os segredos de nossa arte. Em vinte três séculos desde que Aristóteles escreveu *Poética*, os "regredos" da escrita viajam tão públicos quanto a biblioteca do outro lado da rua. Nada da arte da escrita é obscuro. De fato, a primeira vista contar uma história para cinema parece cegamente fácil. Porém, quanto mais perto chegamos da sala, tentando fazer a história funcionar cena por cena, a missão vai ficando mais difícil, pois percebemos que na tela não há enciclopédia.

Se um roteirista falta em envolver-nos com a pureza da cena dramatizada, ele não pode esconder-se atrás de suas palavras, como um romancista no seu natural,

² *Escribanos*: do inglês, *scribbles*. Significa um escrito compulsivo. (N. do T.)

ou um desmatinho no solilóquio. Ele não pode servir folhas de água, misturas sem sentido ou associações fúteis com uma camada de linguagem explicativa ou decorativa, dizendo-se o que pensar ou como nos sentir.

A câmera é a sensível máquina de Raio X para todas as falcatruas. Ela amplia a vida imensamente, e em seguida destaca toda virada de estória final ou final, até que confusos e frustrados, somos tentados a desistir. Ainda assim, com determinação e serenidade, o qualbra-cabeça se revela. A escrita de roteiro é cheia de surpresas, mas com suas funções unificadoras.

Story é sobre tornar-se perito na arte, e não conjecturas e mercedos.

Ninguém pode ensinar o que vai a o que não vai vender o que será um sucesso ou um fiasco, porque *ninguém sabe*. As bombas hollywoodianas são feitas com os mesmos cálculos comerciais que são feitos os sucozinhos, enquanto dramas obscuros que se assemelham a uma lista de tudo o que a sabedoria mercadológica diz que você nunca deve fazer: **GENTE COMO A GENTE, O TUBISTA ACIDENTAL, TRAINSPOTTING, SEM LIMITES** silenciosamente conquistam as bilheterias nacionais e internacionais. Nada na nossa arte é garantido. É por isso que escritores agonizam com o começo, o fazer e a conclusão criativa.

A resposta sincera para todos esses medos é que você conseguirá um agente, venderá o seu trabalho e vai vê-lo fielmente representado nas telas de cinema quando você escrever com uma qualidade insuperável. *e, até lá, nada*. Se você fizer apenas um ator do maior sucesso do nosso passado, se juntará a lista de autores medíocres que inundam Hollywood, todos os anos, com milhares de estórias clichê. Ao invés de agenciar por causa de seus talentos, concentre suas energias em atingir a excelência. Se você mostrar um roteiro brilhante e original para os agentes, eles brigarão pelo direito de representá-lo. O agente que contrata, vai iniciar uma guerra de propostas entre os produtores famintos por histórias, e o vencedor lhe oferecerá uma quantidade vergonhosa de dinheiro.

Para completar, uma vez em produção, seu material finalizado vai encontrar uma interferência surpreendentemente pequena. Ninguém pode prever que uma combinação infeliz de personalidades não possa estragar um bom trabalho, mas esseja certo de que os melhores e mais talentosos atores e diretores de Hollywood sabem mais do que dizem de que suas carreiras dependem da reação da qualidade. Ainda assim, por causa do apuro vira por estórias de Hollywood, os roteiros são muitas vezes escolhidos antes de serem escritos, forçando mudanças no próprio texto. Roteiristas seguros não vendem o primeiro roteiro escrito. Eles pacientemente o reescrevem até que o roteiro seja tão perfeito para o ator e para o diretor quanto possível. Trabalho não finalizado é um roteiro e adulteração, enquanto o trabalho concluído é polido sob sua integridade.

Story é sobre respeito, e não desdém para com o público.

Quando pessoas talentosas escrevem mal, é geralmente por um desses dois motivos: ou foram coagidas por uma ideia que se sentiam obrigadas a aceitar, ou são guiadas por uma emoção que precisam expressar. Quando pessoas talentosas escrevem bem, geralmente é por esse motivo: elas são movidas por um desejo de tocar o público.

Não apóie acite, dançar e atos de performance é direção, ou ficava admirado com o público e sua capacidade de resposta. Como mágico, as histórias eram, postos se tornam vulneráveis e receptivos. Quem vai ao cinema não defende suas emoções, mas abre-as ao contador de estórias de modo que uma sua amarela sabedoria, acolhendo risos, lágrimas, terror, raiva, compaixão, paixão, amor, ódio o almal muitas vezes os ature.

O público é incrivelmente sensível, e, quando se instala em um cinema escuro, seu Q.I. coletivo aumenta vinte e cinco pontos. Quando você vai ao cinema, não se sente mais inteligente do que aquilo a que você assiste. Você não sabe o que os personagens farão antes que o façam? Você não sabe o final bem antes de ele chegar? O público não é apenas inteligente: ele é mais inteligente do que a maioria dos filmes, e esse fato não vai mudar quando você for para o outro lado da tela. Tudo o que um roteirista pode fazer, usando toda a técnica na qual ele se tornou perito, é manter-se à frente das percepções aguçadas de um público consciente.

Nenhuma filme pode ser feito sem a compreensão das reações e antecipações do público. Você deve moldar seu filme de maneira que ele tanto expresse sua visão quanto satisfaça os desejos do público. O público é uma força tão determinante para a criação da estória quanto qualquer outro elemento. Por isso ele, o seu objetivo não tem sentido.

Story é sobre originalidade, e não duplicação.

Originalidade é a combinação de conteúdo e forma — a escolha distinta de temas com uma forma única de moldar a narração. Conteúdo (ambiente, personagens, ideias) e forma (seleção e arranjo de eventos) se complementam e influenciam-se mutuamente. Como o conteúdo em uma mão e o domínio da forma na outra, o escritor esculpe a estória. No momento em que você reescreve a substância da estória, a narração se transforma sozinha. Enquanto você brinca com a forma da estória, seu espírito intelectual e emocional evolui.

A estória não é somente o que você tem a dizer, mas como você o diz. Se o conteúdo é clichê, a narração será clichê. Mas se sua visão for profunda e original, o formato da estória será único. Reciprocamente, se a narração é convencional e

previsível, ela exigirá personagens estereotípicos para representar comportamentos já conhecidos. Porém, se o formato da história é inovador, então os ambientes, personagens e ideias precisam ser igualmente novos para consumi-lo. Nós moldamos a narração para servir à substância, e reescrevemos a substância para adequá-la ao formato.

Nunca, porém, confunda inocuidade com originalidade. A diferença pela diferença é tão vazia quanto seguir servilmente imperativos convencionais. Após trabalhar por meses, às vezes anos, para manter fatos, memórias e imaginação dentro de um baú de matéria-prima para a história, nem um escritor sério esculpe sua visão dentro de uma fórmula, ou seja, serializa-a com fragmentações de vanguarda. A fórmula "bemfeita" pode sufocar a voz da história, porém as arcamas do "filme de arte" só emudecerá completamente. Assim como crianças quebram objetos para se divertir ou em acessos de raiva para chamar atenção, muitos cineastas usam artifícios infantis na tela para gritar "olha o que eu sei fazer!" Um artista maduro nunca chama a atenção para si mesmo, e um artista sério jamais faz algo convencional por que isso quebra convenções.

Filmes de mestres como Horton Foote, Robert Altman, John Cassavetes, Preston Sturges, François Truffaut e Ingmar Bergman são tão idiossincráticos que uma sinopse de três páginas idêntica o artista tão precisamente quanto seu DNA. Grandes roteiristas se distinguem por seu estilo pessoal de contar a história, um estilo que não é apenas inseparável de sua visão, mas, de uma maneira profunda, é sua visão. Suas escolhas formais — o número de personagens, o ritmo das progressões, níveis de conflito, arranjos temporais, etc. — jogam contra e a favor das escolhas substanciais de conteúdo — ambiente, personagens, ideias — até que todos os elementos se juntem em um inteiro único.

Se, porém, deixarmos de lado o conteúdo de seus filmes por um instante, e estudarmos apenas a padronização pura dos acontecimentos, nos veremos que, como uma melodia sem a letra, ou uma silhueta sem a matriz, seus formatos de história são fortemente carregados de significado. A seleção e arranjo do conteúdo de história para os acontecimentos é sua maneira própria de interconectividade de todos os elementos da realidade — pessoas, políticos, ambientes, espirituais. Desnuda de sua caracterização e localização, a estrutura da história revela sua cosmologia pessoal, sua visão a respeito dos mais profundos padrões e motivações de como e por que as coisas acontecem neste mundo — a ordem secreta de seu mapa da vida.

Não importa quem sejam seus heróis — Woody Allen, David Mamet, Quentin Tarantino, Ruth Prawer Jhabvala, Oliver Stone, William Goldman, Zhang Yimou, Nora Ephron, Spike Lee, Stanley Kubrick —, você os admira porque eles são únicos. Cada um destaca-se da multidão porque seleciona um conteúdo como ninguém e

vê a forma como ninguém, combinando os dois em um estilo inconfundivelmente próprio. Ele quer o mesmo para você.

Mas tenha esperança para você vai além de competência e habilidade. Estará lutando por grandes filmes. Nessas últimas duas décadas eu vi bons filmes, e alguns muito bons, mas raramente vi um filme de poder e beleza excepcionais. Talvez seja eu; talvez eu esteja cego. Mas eu não acho. Ainda não. Eu ainda acredito que a arte transforma a vida. Mas eu sei que se você não consegue tocar todos os instrumentos da orquestra da história, não importa qual artista esteja em sua imaginação, você está condenado a zicar aquela mesma música velha. Eu escrevi *Story* para permitir um comando de arte, para libertá-lo para escrever uma visão da vida, para lembrar seu talento além das convenções, para que você crie filmes de substância, estrutura e estilo distintos.

O PROBLEMA DA ESTÓRIA

O DECLÍNIO DA ESTÓRIA

Imagine, em um dia inteiro, as páginas de poemas viradas, peças encenadas, filmes exibidos, o fluxo interminável de comédias e dramas televisivos, imprensa escrita e televisada vinte e quatro horas, histórias de amor contadas a crianças, conversas de bar, folclore de interesse, o apetite insaciável da humanidade por histórias. A estória não é apenas nossa mais prolífica forma de arte, mas também rivaliza com todas as atividades: trabalhar, brincar, comer, esquecer-se — por nossas boas lembranças. Conhecemos o mundo através tanto quanto dormimos — até quando sonhamos. Por quê? Por que tanto tempo de nossa vida é gasto com histórias? Porque, como o crítico Kenneth Burke nos diz, histórias são equipamentos para a vida.

Dia após dia, nós procuramos uma resposta para a questão eterna que Aristóteles nos propõe em *Ética*: como um ser humano deve viver sua vida? Mas a questão nos ajuda, concordando-se antes de uma névoa de histórias contadas enquanto nós lutamos para ajustar nossos olhos aos nossos sonhos, ficando atentos com paciência, como o despojo realístico. Nós somos arrastados através do tempo em uma orquestra da viagem de trem. Se nós paramos para pensar nos padrões e nos significados, a vida, como uma Gestalt, se revivemos primeiro fora da vida, depois cômica, estática, frívola; significativa, sem sentido. Os mais importantes acontecimentos mundiais estão além do nosso controle enquanto os acontecimentos pessoais, apesar do nosso esboço para manter nossas mãos na direção, gentilmente nos controlam.

Tradicionalmente a humanidade procurou a resposta da Aristóteles nos quatro sabedouros — filosofia, ciência, religião, arte — tentando compreender cada uma delas para encontrá-la em um significado digno de ser vivido. Mas, hoje em dia, quando

de Hegel ou Kant sem ter uma prova a passar? A ciência, em sua grande esclarecedora, hoje deturpa a vida com complexidade e perplexidade. Quem pode ouvir sem rechaço economistas, sociólogos e políticos? A religião, para muitos, virou uma coisa vazia que mascara a hipocrisia. Quando nos faz nas ideologias tradicionais divinal, nos viramos à fonte na qual ainda acreditamos a arte da estória.

O mundo hoje consome filmes, romances, teatro e televisão em uma quantidade e com uma fome tão voraz que as artes da estória viraram a principal fonte de inspiração da humanidade, enquanto ela tenta organizar o caos e ter um panorama da vida. Nosso apelo por histórias é um reflexo da necessidade profunda do ser humano em compreender os padrões do viver, não meramente como um exercício intelectual, mas como uma experiência pessoal e emocional. Nas palavras do dramaturgo Jean Anouilh, "a história dá à vida sua forma".

Alguns veem essa luta por história apenas como entretenimento, uma fuga da vida em vez de sua exploração. Mas o que é, afinal, entretenimento? Ser entediado é a imagem da cerimônia da estória para um fim intelectual e emocionalmente satisfatório. Para o público do cinema, naturalmente é o sinal de sentença no teatro, concentrando no significado da história, que desperta emoções fortes e, às vezes, dolorosas. Quando esse significado se aprofunda, o público é levado à satisfação suprema dessas emoções.

No título de compreensões mágicas sobre demônios internos em *OS CAÇAS-FANTASMAS*, ou na complexa análise dos demônios internos em *SHINJI BROTHER*, na integração do personagem em *O DESERTO ROSSO*, *DILEMA DE UMA VIDA* ou em sua desintegração em *A CONVERSAÇÃO*, todos os grandes filmes, romances e peças, através de todas as variedades do cômico e do trágico, oferecem quando dão ao público um novo modelo de vida fortalecido por um significado afetivo. Abre-se a mente da noção de que o público simplesmente quer se livrar de seus problemas ao entrar no cinema e fugir da realidade, é abandonar o verdadeiro a responsabilidade artística. A história não é uma fuga da realidade, mas um veículo que nos carrega em nossas buscas pela realidade, é nossa melhor tentativa para descobrir algum sentido na anarquia da existência.

Além disso, enquanto o alcance expansivo da mídia nos dá agora a oportunidade de alcançar histórias através das fronteiras e línguas para centenas de milhões, a qualidade geral das histórias vem se desgastando. Ocasionalmente temos os excelentes trabalhos excelentes, mas na maior parte do tempo consumimos de precária qualidade em propagandas de jornal, novelas e listas de televisão. De desistir de començar no meio da história, de fugir das peças no intervalo, de sair do cinema surtando nova decepção com "mas a fotografia estava linda." A arte da história está em decadência, e como Aristóteles observou, há dois mil e trezentos anos, quando a história vai mal, o resultado é a decadência.

Estórias falsas e defeituosas substituem substância por espetáculo, verdade por artifício. Estórias fracas, desperdiçadas para segurar a atenção do público, degeneram-se em espetáculos banais: milionários. Em Hollywood, a imagem fica cada vez mais extravagante, na Europa, cada vez mais desastrosa. O comportamento dos atores fica cada vez mais histérico, cada vez mais lascivo, cada vez mais violento. As músicas e os efeitos sonoros se tornam cada vez mais tumultuosos. O elenco final revela-se grotesco. Uma cultura não pode evoluir sem uma narrativa honesta e poderosa. Quando uma sociedade experimenta repetitivamente pseudocostórias ocultas e envenenadas, ela se degenera. Precisamos de histórias e tragédias verdadeiras, dramas e comédias que ilustrem os erros mais corriqueiros da pouca humanidade e da sociedade de não, como Yeats avisou: "o centro não pode suportar".

A cada ano, Hollywood produz e/ou distribui entre quarenta e cinquenta filmes, virtualmente um filme por dia. Dos poucos são excelentes, mas a maioria é medíocre ou pior. A tentação e o vício em excesso de banalidade em pessoas como Babbitt que aprovam as produções. Mas também se de um momento de O JOGADOR: o jovem executivo hollywoodiano de Tim Robbins explica que tem muitos inimigos, pois seu ouvido aceita mais de vinte mil estórias para apreciação, mas faz apenas três filmes. Esse diálogo é preciso. Os departamentos de estórias dos grandes estúdios recebem milhares de roteiros, argumentos, romances e peças em busca de uma grande história para a tela. Duas mais prováveis, de algo mais ou menos bom que eles possam transformar em algo um pouco acima da média.

Nos anos 90, o dinheiro usado no desenvolvimento de roteiros em Hollywood passou dos \$500 milhões por ano, três quartos disso pagos a roteiristas por opção e receitas de filmes que jamais serão feitos. Apesar do meio bilhão de dólares e dos enormes esforços do pessoal do Departamento de Estórias, Hollywood não consegue achar material melhor do que produz. A verdade dura de aceitar é que o que vemos na tela a cada ano é um reflexo limitado da melhor escrita dos últimos tempos.

Muitos roteiristas, porém, não enfrentam esse fato e vivem nos conflitos da América, convencidos de que Hollywood não enxerga seu talento. Com raras exceções, talento irreconhecido é um mito. Roteiros de primeira classe são no máximo rejeitados em opção, no ano de produção. Para escritores que sabem contar uma história de qualidade, é um mercado gélido — sempre foi e sempre será. Hollywood tem um negócio internacional seguro para centenas de filmes a cada ano, e eles se dão bem. A maioria estanca, ficando em cartaz por algumas semanas, sairá de cartaz e será pedantemente esquecida.

Ainda assim, Hollywood não apenas sobrevive, mas prospera, pois não tem, virtualmente, nenhuma competição. Este não sempre foi o caso. Do surgimento

Opções: a opção de roteiro de opção produzida pelo maior estúdio de Hollywood. (24 de TJ)

do Neorealismo e mais alta da Nouvelle Vague, os cineastas norte-americanos estavam abastardados de trabalhos brilhantes de diretores estrangeiros que desafiavam o domínio de Hollywood. Mas com a morte ou a aposentadoria desses mestres, os últimos vinte e cinco anos presenciaram um lento declínio na qualidade dos filmes estrangeiros.

Os cineastas europeus hoje culpam uma conflagração das distribuidoras por seu fracasso em atrair o público. Ainda assim, os filmes de seus predecessores — Renoir, Bergman, Fellini, Buñuel, Wajda, Clouzot, Antonioni, Resnais — foram exibidos em todo o mundo. O sistema não mudou. O público de filmes não hollywoodianos ainda é vasto e leal. As distribuidoras têm hoje a mesma motivação daqueles dias: dinheiro. O que mudou foi o *market* contemporâneo que não consegue contar uma história com o poder da geração anterior. Como descevalos pretensiosos, eles fazem filmes que captam os olhos, e nada mais. Como resultado, a temperatura de cinema europeu virou um brejo de filmes ácidos que debatem um véio e se preocupam por Hollywood.

Hoje, porém, filmes estrangeiros viajam pela América do Norte e do mundo, comovendo e deliciando milhões, apanhando o holofote internacional com facilidade por uma razão: cineastas estrangeiros contam ótimas histórias. Melhor do que pegar as distribuidoras para todas, cineastas não hollywoodianos fazem um em oito para o Jéssé, onde os atores tem paixão por contar histórias e a habilidade de contá-las belamente.

A PERDA DO OFÍCIO

A arte da história é a força cultural dominante no mundo, e a sétima arte é o meio dominante desse grande empreendimento. O público do mundo todo é devorado por esta sedução por histórias. Por quê? Por falta de esforço não é. Por isso, tanta e tanto mil roteiros passam pelo processo de registro de roteiros da Writers Guild Of America? Estes não apenas os registados. Anúncios da Academia, centenas de milhares de roteiros são tentados, mas apenas um punhado são roteiros de qualidade, por muitas razões, mas sobretudo estes: os argumentos a roteiristas de hoje em dia correm para as máquinas de escrever para serem apreender seu ofício.

Se você se olhar em um espelho mágico, você dirá a si mesmo: "já ouvi um monte de histórias... eu sei também contar histórias... acho que vou fazer uma este fim de semana". Não, mas é exatamente assim que muitos roteiristas começaram. "eu já vi um monte de filmes, alguns bons, alguns ruins... eu li A. em inglês... as férias estão vindo..."

Writers Guild Of America: anúncio dos roteiros norte-americanos.

Se você desejasse compor, iria a uma escola de música para estudar tanto teoria quanto prática, focando no gênero da sinfonia. Após anos de diligência, você fundiria seu conhecimento com sua criatividade, e, condescendo por sua coragem se aventuraria a compor. Muitos roteiristas em dificuldades jamais suspeitariam que a criação de um bom roteiro seja tão difícil quanto a criação de uma sinfonia. De alguns pontos de vista, é até mais, pois enquanto o compositor aceita com a pureza das nozes, nós mergulhamos naquela coisa complicada conhecida como "natureza humana".

O novato segue em frente, contando apenas com a experiência, achando que a vida que viveu e os filmes que viu lhe dão algo a dizer e um modo de dizê-lo. A experiência, porém, é superestimada. É óbvio que nós queremos roteiristas que não se escondam da vida, mas que vivam profundamente, e a observação de perto. Isso é vital, mas nunca suficiente. Para a maioria dos escritores, a sabedoria que eles ganham da leitura e do estudo ignora ou supõe a experiência, especialmente se essa experiência não foi estudada. *Autoconhecimento* é a chave a vida mas uma reflexão nas nossas reações à vida.

Sobre a técnica, o que o novato confunde com habilidade é simplesmente sua absorção inconsciente dos elementos da história a partir de todo romance, filme ou peça que ele já teve a sua frente. Enquanto ele escreve, combina seu trabalho por intuição e senso, com o modelo criado pela leitura e pelos filmes acumulados. O roteirista mais experiente chama isso de instinto, mas isso é apenas hábito e é negligentemente limitante. Ele ou ignora seu potencial natural ou imagina-se na vanguarda, rebelando-se contra o tal protótipo. Mas usar seu caminho ao acaso ou revoltar-se contra a soma de repetições ensinadas no inconsciente não é de forma alguma, técnica, e leva a roteiros encapados de clichês, sejam eles cometidos por iniciantes.

Essa atitude de intuição e senso não sempre foi usada. Nas décadas passadas roteiristas aprendiam seu ofício através do estudo voluntário, ou em suas próprias bibliotecas, ou através da experiência no teatro, ou escrevendo romances, ou como aprendizes no sistema de estudos de Hollywood, ou através de uma combinação desses meios.

No início do século, um grande número de universidades americanas viu a necessidade que, como médicos ou pintores, escritores precisavam de um equivalente às escolas de arte ou música para aprender os princípios de seu ofício. Com esse fim, acadêmicos como William Archer, Kenneth Rowe e John Howard Lawson escreveram excelentes livros sobre dramaturgia e a arte da prosa. Seu método era bastante simples, baseada a partir dos observadores do elenco, forças de antagonismo, pontos críticos, estrutura, progresso, clímax, a *curva nota de diário para filme*. Escritores contemporâneos, com ou sem educação formal, usaram esses textos para desenvolver sua arte, transformando o meio século entre os formidáveis raios

violeta³ e os raios dos raios *essenciais* em uma era de ouro da escola americana, no cinema, no papel e no palco.

Nos últimos vinte e cinco anos, porém, o método de ensino de escrita criativa nas universidades americanas mudou do holístico para atomístico. Mudamos na teoria (teoria desviaram os professores das profundas raízes da escrita em direção à linguagem, código, texto e *estrutura nota de filme*). Como resultado, salvo algumas notáveis exceções, a geração atual de roteiristas foi mal educada nos princípios fundamentais da escrita.

Roteiristas europeus têm ainda menos oportunidades de estudar seu ofício. Acadêmicos europeus geralmente acham que a escrita pode, de qualquer maneira, ser ensinada, e como resultado, cursos como escrita criativa jamais foram incluídos no currículo de universidades continentais. A Europa, é claro, abriga muitas das mais brilhantes academias de arte e música do mundo. Por que se considera que uma arte pode ser ensinada e a outra não, é impossível dizer. O que é pior, o desdém pela escrita da maioria, até recentemente, a expulsão do ensino em todas as academias da Europa europeia, exceto em Moscou e Varsóvia.

Muito pode ser dito contra o antigo sistema de estudos hollywoodiano, mas a seu favor havia um sistema de aprendizagem supervisionado por editores de história veteranos. Aquelas dias se foram. De vez em quando um estúdio redescobre o aprendizado, mas em seu zelo em criar de volta os anos dourados, esquece que um aprendiz precisa de um mestre. Os estudantes de hoje podem até reconhecer apêndice, mas poucos têm a habilidade ou a paciência para transformar uma história em um filme.

A única fúria do declínio da escrita e muito mais profunda. Os valores, as cargas positivas e negativas da vida, são a alma da arte. O escritor molda sua história ao redor da percepção das coisas pelas quais se vale viver, pelas quais se vale morrer, do que e pelo que se luta, dos significados de justiça, verdade — os valores essenciais. Nas décadas passadas, autores e sociedades estavam mais ou menos de acordo nessas questões, mas a certa das que passa nossos tempos se tornam uma era de cinismo, relativismo e subjetivismo étnico e moral — uma grande confusão de valores. Quando a família se desintegra e antagonismos sexuais emergem, por exemplo, quem pode achar que compreende a natureza do amor? E, se você tem uma confusão, como explicar-la a um público cada vez mais cético?

A confusão dos valores trouxe consigo uma confusão correspondente na crítica. Ao contrário dos escritores do passado, não podemos supor nada. Primei-

³ Disponível nos sites: do inglês, *Rochester Thoreau*, decorativa individual das 1901-20 nos Estados Unidos. É uma época em que ocorreu um fenômeno semelhante: a sua criação pela arte de 1929. e 1934-1935, as mudanças culturais, incluindo a criação do cinema. (N. do T.)

⁴ Alguns anos antes do lançamento de *Pravda*, época de intensa oposição política-cultural nos Estados Unidos e na Europa. (N. do T.)

no precisamos penetrar nas profundezas da vida para descobrir novos personagens, aperfeiçoar valores e significados, para então criar um veículo para a história que encontre nossa interpretação de um mundo cada vez mais agnóstico. Não é pouca coisa.

O IMPERATIVO DA ESTÓRIA

Quando me muda para Los Angeles, fazia o que muitos fazem para continuar comendo e escrevendo em lá. Eu trabalhava para a United Artists e a NBC, analisando roteiros e telefilmes submetidos à consideração. Após cem, duzentas análises, certo que poderia escrever rapidamente uma cobertura para os acadêmicos de cátedra de Hollywood para todos os propósitos, e apenas debater as lacunas para o diabo e o autor. O relatório que escrevi centenas de vezes era mais ou menos assim:

Boa descrição, diálogos oportunistas. Alguns momentos divertidos, outros deficientes. Em resumo, um roteiro de pessoas bem construídas. A história, porém, é um lixo. As primeiras trinta páginas se tornaram como uma lenda, repletas de exposição, e não dão lugar a nada. A trama principal, ou a que lá dela, é repleta de subculturas convulsivas e distrações fora. Não há um protagonista discernível. Também não personagens que possam transformar um cenário comum em algo de importância. Os personagens vivem no mundo de quem os criou. Nenhum personagem consegue da vida inserir suas partes na de sua sociedade. É uma história sem vida de episódios previsíveis, mal-entendidos e clichês que caminham para uma conclusão sem sentido. PASSE ADIANTE.

Mas eu mesmo escrevi esse relatório.

Olha história! Pretender que desde a primeira página a não me largou mais. O primeiro ato é construído em direção a um clímax crítico, que se transforma em uma história e subtraiamos a trama de forma rebuscada. Revisões sucessivas do roteiro profunda. Um grande personagem deixa a história. Faz-se um, faz-se o outro. Chegou ao clímax do segundo ato de uma forma tão conveniente que em todo que a história termina. Ainda assim, descrever o segundo ato, este roteiro cria um roteiro que não pode ser, não é e não magnifica, que escopo esse roteiro no chão. Porém, esse roteiro é um parágrafo prometido de 270 páginas, com um quinto das palavras mais utilizadas. O diálogo é tão simples que Oliver não imaginaria reproduzi-lo. As descrições estão cheias de erros para a câmera, explicações sobrepostas, e personagens filosóficos. Obviamente não se trata de um roteiro profissional. PASSE ADIANTE.

Se escrevesse esse relatório, teria perdido meu emprego.

A placa sobre a porta não diz "Departamento de Diálogo", ou "Departamento de Descrição" ou sim "Departamento de Escrita". Uma boa história faz um bom filme possível, enquanto o filme sem a história funciona virtualmente garantido. Um leitor profissional que não entende esse fundamento merece ser demitido. É surpreendentemente raro, na verdade, achar uma história gratificante trabalhada com diálogos ruins e descrições estúpidas. Na maioria dos casos, quanto melhor for a qualidade da história (storytelling), mais vires são as imagens, mais afiado é o diálogo. Mas a falta de desenvolvimento, motivações falsas, personagens reducionistas, subtexto vazio, furos e outros problemas sociais na história são a falta de textos chatos e insossos.

Talento literário não é suficiente. Se você não consegue contar uma história, todas as belas imagens e nuances do diálogo que você passou meses e meses aperfeiçoando desperdiçam o papel no qual você escreveu. O que criamos para o mundo, é o que ele pede de nós, é história. Hoje a scriptura. Vários roteiristas rejeitam diálogos bem escritos e descrições de urbanas pintadas em histórias convulsivas e ainda se perguntam por que suas histórias nunca são produzidas, enquanto outros com um modesto talento literário, mas um grande poder narrativo, têm o mesmo prazer de assistir a seus sonhos serem realizados nas telas de cinema.

Do total de esforço criativo representado em uma obra terminada, 75 por cento ou mais do trabalho do roteirista é usado para moldar a história. Quem são esses personagens? O que eles querem? Por que eles o querem? Como eles tentam conseguir? O que os impede? Quais são as consequências? Achar as respostas para essas grandes questões e moldá-las em uma história é nossa grande tarefa criativa.

Fazer o design da história testa a maturidade e a disciplina de escritores, seu conhecimento da sociedade, da natureza e do coração humano. A escrita exige tanto imaginação vívida quanto pensamento analítico poderoso. Amorei o processo é um problema, pois, intencional ou não, todos os escritores, honestos e desonestos, inteligentes ou bobos, expõem furtivamente aos outros, expondo sua humanidade, ou sua falta disso. Comparado com esse texto, escreva diálogos e um dos seus diverte-se.

Então o roteirista abraça o princípio. *Contar a história*, e daí congelar. Afinal, o que é uma história? O conceito de história é como o conceito da música. Nós ouvimos canções a toda a volta. Nós sabemos dançar e cantar junto. Nós achamos que entendemos de música até tentar compor. O que sai do piano soa como o gato.

Se isso é FORÇA DO CARINHO quanto OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA não são histórias maravilhosas, belamente contadas para a tela - e elas são - que diabo tem em comum? Se HANNAH E SUAS IRMÃS e MONTY PYTHON

É O CÁLICE SAGRADO são ambas brilhantes e ótimas e ótimas deliciosamente contadas, e não são, onde elas se tocam? Compare TRAÍDOS PELO DESEJO com PARENTHOOD - O TIRO QUE NÃO SAÍU PELA CULATRA, O EXTERMINADOR DO FUTURO com O REVERSO DA FORTUNA, OS IMPERDÓVEIS com COMER BEBER VIVER. Ou MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA CRIMES BANALIS, UM PEIXE CHAMADO WANDA com ACONTECEU PERTO DE SUA CASA, UMA CILADA PARA ROGER RABBIT com CÃES DE ALUGUEL. Voltando ao passado, através das décadas, compare UM CORPO QUE CAI com 8 1/2 com PERSONA com RASHOMON. AS PORTAS DO INFERNO com CASABLANCA com OURO E MALDIÇÃO com TEMPOS MODERNOS com ENCOURAÇADO POTEKMIN. Todas histórias interessantes para a tela, todas vastamente diferentes, e onde não produzem o mesmo resultado: um público que sai do cinema exclamando "que ótima história". Afogando-se no mar de gêneros e estilos, o roteirista pode vir a acreditar que, se todos estes filmes contam uma história, então tudo pode ser história. Mas se analisarmos profundamente se realmente a superfície descehramos que na essência elas são todas iguais. Cada uma delas incorpora a forma universal da história. Cada uma delas articula essa forma para a tela de uma maneira única, mas em todas a forma essencial é idêntica, e é a esta forma profunda que o público responde quando reage com o "que ótima história".

Cada uma das artes é definida por sua forma essencial. Da sinfonia ao tópic, a forma básica musical faz da composição uma música, e não barulho. Seja representativa ou abstrata, os princípios primordiais da arte visual fazem da tela uma pintura, e não rabiscos. Da mesma maneira, de Memento a Ingmar Bergman, a forma universal da história transforma um trabalho em uma história, não um roteiro ou um colagem. Apesar de todas as culturas e todas as idades, essa forma está por um momento universal, mas nunca mudada.

Ainda assim, forma não quer dizer "fórmula". Não há receitas para escrever histórias que garantam que seu bolo vai crescer. A história é tão delicada e misteriosa, complexidade e flexibilidade para ser reduzida a uma fórmula. Apenas um bom roteirista. Preferivelmente, um escritor deve entender as formas da história. Isso é inevitável.

Boa história bem contada

Uma "boa história" significa algo que vale a pena dizer e que o mundo quer ouvir. O que dizer você tem de descobrir sozinho. Começa com talento. Você precisa conhecer como o poder creativo para contar as coisas de uma maneira que ninguém nunca contou. Depois, você precisa trazer ao trabalho uma visão dirigida por um novo

perspectiva sobre a natureza humana e a sociedade, acasalada com um profundo conhecimento de seus personagens e seu mundo. Tudo isso, e, como Hallie e Whit Barrett revelaram em seu excelente livro, muito mais.

O amor pela história é a crença de que uma história pode ser apenas apenas através da história, de que os personagens podem ser mais "reais" que as pessoas, que o mundo ficcional é mais profundo que o concreto. O amor pelo dramático é a fascinação pelas surpresas súbitas e revelações que trazem mudanças internas a vida. O amor pela verdade é a crença de que a memória seja o artista, de que toda verdade na vida deve ser questionada, de acordo com os motivos secretos de cada um. O amor pela humanidade é uma disposição para sentir empatia pelas almas que sofrem, para arrastar-se dentro de suas peles e ver o mundo através de seus olhos. O amor pela estética é o desejo de deliciar não apenas os sentidos do corpo, mas também os da alma. O amor pelo sonho é o prazer em passear por sua imaginação só para ver onde ela vai dar. O amor pelo humor é o brilho pela graça salvadora que restaura o equilíbrio da vida. O amor pela linguagem é o encanto pelo som e o sentido, sintaxe e semântica. O amor pela dualidade é a percepção das contradições secretas da vida, uma saudável desconfiância de que as coisas não são o que parecem. O amor pela perfeição é a paixão por escrever, e acrescentar à procura do momento perfeito. O amor pela singularidade é o prazer pela audácia e uma calma absoluta quando ele encontra o ideal. O amor pela beleza é um sentido insto que anima a boa escrita, indica a escolha ruim e sabe a diferença. O amor próprio é uma força que não precisa de autoafirmação constante, que nunca deriva de que você seja, de fato, um escritor. Você deve amar escrever e suportar a solidão.

Mas o amor por uma boa história, com personagens extraordinários e um mundo dirigido por sua paixão, começa e dura muito antes disso é o suficiente. Sua meta deve ser uma boa história, bem contada.

Assim como um compositor deve atingir excelência nos princípios da composição musical, você também precisa dominar os princípios correspondentes da composição da história. Essa arte não é mecânica ou uma série de receitas. É um conjunto de técnicas pelas quais os criadores uma antiga de interesses entre eles e o público. A arte é a soma final de todos os meios pelos quais damos o público profundamente envolvido, mantemos esse envolvimento e, finalmente, recompensamos com uma experiência memorável e significativa.

Sem a pena na arte, o melhor que um escritor pode fazer é apertar a primeira ideia que vem na sua cabeça, e daí sentir desapontado em frente a seu próprio trabalho, sem poder responder às terríveis questões: "até aqui? Ou está um pouco? É aí que eu paro, e que eu pare?" O lado consciente da mente, fixada nessas questões, bloqueia o subconsciente. Mas quando o consciente é posto para descansar,

Qual é o ritmo do dia de um escritor? Primeiro, você entra no seu mundo imaginário. Enquanto os personagens fazem e vivem, você escreve. Qual é a próxima coisa a fazer? Você sai de sua fantasia e lê o que escreveu. E o que faz enquanto lê? Analisa. "Isso é bom? Isso funciona? Por que não? Devo cortar? Adicionar? Reordenar?" Você escreve, lê, cria, critica, impulsiona, logora, dubita, elimina, cria, cria, pesquisa, reimagina, conserva. E a qualidade de sua escrita, a possibilidade da perfeição, depende de seu comando do arte que lhe dá para corrigir a imperfeição. Um artista nunca deve estar a mercê dos caprichos do impulso, ele voluntariamente exercita sua arte para criar harmonias de sentido e de ideias.

Ào longo dos anos, observei dois episódios persistentes nítidos de roseiras brancas
do. O primeiro é o primeiro rumo "caída pessoal"

[illegible][illegible]

o "laserismo comercial praticado" por nosso lado, é um ataque superelementarizado, supercomplicado e o super-ordenado aos sentidos do corpo que não apresenta a mínima relação com a vida. Esse mecanismo constitui curiosa e, ao mesmo tempo, máxima e eficaz visão impressionante, o público fixado entusiasmado, há consideração do fenômeno do computador gráfico que condiz com os lançamentos de vídeo, ele não estaria completamente enganado.

Esses filmes desse tipo sobrevivem à imaginação por uma realidade simulada. Eles usam a ciência como desculpa para usar efeitos tão então nunca vistos que nos catam para dentro de um terrário, em para as maravilhas de um dinossauro, ou para holocaustos futuristas. E, sem dúvida, esses espetáculos e paralelos podem nos proporcionar um trabalho de escopo. Mas sem como as montanhas-russas, estes filmes não duram pouco. A história do cinema nos oferece diversas vezes que

estas emoções cinéticas sobem em população tão rápida quanto afundam na água do "já existe lá, já foi lá".

A cada década, inovações técnicas desovam uma multidão de filmes matricados, com o único propósito de explorar o espetáculo. A invenção do filme em si, uma espantosa simulação da realidade, causou grande excitação no público, seguida por anos de histórias inspiradas. Com o tempo, porém, o filme não evoluiu para uma magnífica forma de arte, mas se destruiu pelo advento da soma, uma simulação ainda mais realista da realidade. Filmes do começo dos anos 30 deram um passo para trás, quando o público voltou proporcionalmente com histórias fixas pelo prazer de ouvir os atores conversando. O filme falado então cresceu em poder e beleza, para ser sucedido apenas pela invenção da cor, do filme 3D, da "realização" e agora da computação gráfica, os CGIs.

CGI não é nem análise nem fantasia. Ele apenas adiciona novas nuances às palhas da estória. Citando ao CGI, qualquer coisa que imaginarmos pode ser feita, e com qualidade espantosa. Quando os CGIs são movidos por uma estória forte, como *FORREST GUMP* ou *HOMENS DE PRETO*, o efeito desaparece por trás da estória que conta, esquecendo o espectador sem chamar a atenção para si. O roteirista "comercial" poderia, é frequentemente deslumbrado pelo chuto do espetáculo e não consegue ver que espreitadamente doradouro se encontram apenas as carregadas verdades humanas sob a imagem.

Os roteiristas de retrato e espetáculo, de fato todos os roteiristas, precisam entender a relação da estória com a vida: *as histórias são nossas melhores formas de vida*.

Um roteirista de estória é um poeta, um artista que transforma o viver difícil, a vida interior e externa, sonho e realidade em um poema cujo esquema de rimas são eventos ao invés de palavras — uma metáfora de duas horas que diz a vida é assim. Portanto, a estória deve abstrair-se da vida para descobrir suas essências, mas sem tornar-se uma abstração que foge do senso de vida-como-a-vida. Uma estória tem de ser *uma vida*, mas não literária a ponto de não ter nenhuma profundidade ou sentido além do que é óbvio para todo mundo.

Roteiristas de retrato precisam entender que fatos são neutros. A desculpa mais fraca possível para incluir qualquer coisa em uma estória é "mas isso realmente aconteceu". Tudo acontece; tudo imaginável acontece. De fato, até o *imaginável* acontece. Mas estória não é a vida em si mesma. Menos, ocorrência não nos aproxima nem um pouco da verdade. O que acontece é fato, a não verdade. Verdade é o que *nós pensamos* sobre o que acontece.

Considere um grupo de fatos conhecidos como "A Vida de Joana D'Arc". Por séculos, escritores celebrados trouxeram essa mulher para o palco, para as páginas

¹ Referência: do inglês, tal qual. Tipo de vida de estória mais largo que a convencional. (N do T.)

² CGI do inglês, Computer Generated Image, imagem gerada por computador. (N do T.)

de Joana e de Joana, e cada Joana é única — a Joana espiritual de Anouilh, a Joana sagrada de Shakespeare, a Joana política de Brecht, a Joana sofrida de Dreiser, a Joana mística de Hollywood. Nas mãos de Shakespeare, ela vira-se a Joana mística, um ponto de vista distanciado e britânico. Cada Joana é inspirada por Deus, levanta um exército, derrota os ingleses e é queimada na fogueira. Os fatos sobre Joana são sempre os mesmos, mas gêneros inteiros se transformam enquanto a "verdade" de sua vida espera o escritor achar seu significado.

Da mesma maneira, roteiristas de espetáculos precisam entender que abstrações são neutras. Por abstrações eu quero dizer estratégias de design gráfico, efeitos especiais, seleção de cor, perspectiva sonora, edição de ritmo e som. Elas não têm um sentido nem interno nem externo. O mesmo pedaço de edição aplicado a seis cenas diferentes resulta em seis interpretações distintas. A estética do filme é o meio de expressar o conteúdo vivo da estória, mas nunca devem tornar-se um fim em si.

PODERES E TALENTOS

Apesar de os autores de retrato e espetáculo serem fixos em suas visões, eles podem ser abençoados com um dos dois poderes essenciais. Roteiristas que se dedicam para a reportagem, frequentemente, têm o poder dos sentidos, o poder de transportar sensações corpóreas para dentro do leitor. Eles veem e ouvem com tanta acuidade e sensibilidade que o coração do leitor pula quando abalado pela beleza lavada de suas imagens. Já os roteiristas de ação exagerante, por outro lado, muitas vezes têm o poder imaginativo de levar o público além da realidade. Eles sabem pegar possibilidades presumidas e transformá-las em cenas chocantes. Eles também fazem as emoções pulsarem. Têm percepção sensorial quanto uma imaginação vivida são dois invioláveis, mas, como um bom casamento, um completa o outro. Sozinhos, eles se castram.

Em um extremo da realidade está o fato puro do outro, a imaginação pura. Unindo esse dois polos está o infinitamente variado espectro da ficção. A narrativa forte alcança um equilíbrio ao longo desse espectro. Se sua estória inclina-se para um extremo ou para o outro, você deve aprender a harmonizar todos os aspectos de sua humanidade. Deve colocar-se ao longo de todo o espectro criativo: sensível a visão, ao som e ao sentimento, mas equilibrado uso com o poder de imaginar. Crie com as duas mãos, usando sua visão e seu instinto para os detalhes para expressar no vídeo de cor e por que seres humanos fazem as coisas que eles fazem.

Por último, não apenas os poderes sensoriais e imaginativos são pré-requisitos para a criatividade, a escrita também requer dois talentos singulares e essenciais

Esses talentos, porém, não são necessariamente conectados. Uma montanha de ouro não significa ter um grão de ouro.

O primeiro é o talento *intelecto* — a conversão criativa de linguagem comum em uma forma mais forte e sugestiva, descobrindo o mundo vivendos e capturando suas vozes humanas. O talento literário, poético, e comum. Em toda a diversidade alfabética do mundo, centenas, quão milhares de pessoas podem, em um grão ou outro, começar com a linguagem comum de sua cultura e desembocar em algo extraordinário. Eles escrevem graciosamente, alguns magnificamente, no estranho *Estreito*.

O segundo é o talento para *estória* — a conversão criativa da vida em si em uma experiência mais poderosa, clara e significativa. Ele procura a paisagem interna de nossos dias e a remodela em uma narrativa que esquece a vida. Talento puro para *estória* é raro. Que escritor, apenas instantaneamente, cria *estórias* brilhantemente contadas ano após ano e não pensa nem por um instante sobre como ele faz o que faz ou se ele poderia fazê-lo melhor? Granulidade insuportável pode produzir trabalhos de qualidade vez ou outra, mas perfeição e proliferação não fluem da espontaneidade e do não engano.

Talento literário e talento para *estória* não são apenas completamente diferentes, são também independentes, pois *estórias* não precisam ser *escritas* para serem contadas. *Estórias* podem ser contadas de todas as formas com as quais o ser humano se comunica. Teatro, prosa, filme, ópera, música, poesia e dança são todas formas magníficas do ritual da *estória*, cada uma com seus próprios defeitos. Em tempos diferentes da história, porém, uma delas é o destaque. No século dezesseis em o teatro; no século dezanove, o romance; no século vinte, o cinema, o grande consórcio de todas as artes. Os momentos mais poderosos e eloquentes no cinema não requerem uma descrição verbal para serem criados, nem diálogo para interpretá-los. São imagens, puras e silenciosas. A maioria-primeira do talento literário são as palavras; a do talento para *estória* é a *própria vida*.

O CONHECIMENTO DA ARTE MAXIMIZA O TALENTO

Mesmo que o talento para *estória* seja raro, nós frequentemente encontramos pessoas que parecem tê-lo por natureza; são aqueles contadores de *estórias* de rua para quem contar uma *estória* é tão fácil quanto respirar. Quando, por exemplo, trabalhadores se reúnem ao lado da cafeteria, as *estórias* começam. Esse é a moeda do contato humano. E quando uma mesa cheia de almas se reúne para esse ritual no meio da manhã, sempre haverá pelo menos um com esse talento.

Digamos que essa manhã nosse contadores saíram para suas amigos a *estória*

"Como Eu Coloquei Meus Filhos No Ônibus da Escola" Como o velho mestre de Colégio, ele atrai a atenção de todos. Ele joga um feitiço nos outros, fazendo-os de queixo caído sobre suas histórias de café. Ele transforma seu conto, fazendo-o mais elaborado, facilitando algumas partes, fazendo-os vir, talvez chorar, riando-o todos no alto do suspense até fazer tudo valer a pena, com uma ótima explosão. "o foi assim que eu coloquei aquela pirâmide de gelo do ônibus essa manhã" Seus companheiros de trabalho se redimem satisfeitos, murmurando, "nossa, é verdade, Heitor, meus filhos são bem assim também".

Agora digamos que a vez de contar a *estória* passe para o sujeito ao seu lado, que conta aos outros o relato atorador de como sua mãe morreu duas semanas — e deixa todo mundo de saco cheio. Sua *estória* é toda superficial, uma investigação repetitiva do detalhe trivial ao clichê: "ela estava tão bonita em seu caixão". No meio de sua rendição, o resto volta para a cafeteria para suas próprias *estórias*, com seus olhos apurados para seu sofrido relato.

Dada a escolha entre um material trivial brilhantemente contado contra um material profundo mal contado, o público vai sempre escolher o trivial bem contado. Os grandes contadores de *estórias* sabem como retrair a vida das coisas mortais, enquanto mais contadores de *estória* reduzem o profundo ao banal. Você pode ter a visão de um Buda, mas se você não consegue contar uma *estória*, suas ideias se tornam secas como um giz.

Talento para *estória* é primário, enquanto talento literário é secundário, porém essencial. Esse princípio é absoluto para o cinema e a televisão, e mais verdadeiro para o palco e para as páginas que muitos dramaturgos e romancistas gostariam de admitir. Mesmo que o talento para *estórias* seja raro, você deve ter algum ou então não possuiu louco para escrever. Sua tarefa é espelhar de toda a criatividade possível. Apenas utilizando toda e qualquer coisa que você sabe sobre a arte de contar *estórias*, você poderá fazer sua *estória* tornar uma *estória*. Pois o talento sem o conhecimento da arte é como combustível sem um motor. Ele queima violentamente, mas não resulta em nada.

PART 2

OS ELEMENTOS DA ESTÓRIA

*Uma história bem sucedida é uma unidade narrativa em que o
tema, ambiente, personagens, gênero e ideais se fundem. Para
descrever sua história, o escritor deve estudar os elementos
da história como instrumentos de uma narrativa: primeiro,
separadamente, depois, em conjunto.*

O ESPECTRO DA ESTRUTURA

A TERMINOLOGIA DO DESIGN DA ESTÓRIA

Quando um personagem entra em sua imaginação, traz uma abundância de possibilidades para a estória. Se você desejou, pode começar a contar sua estória antes do nascimento desse personagem, e seguir-lo dia após dia, década após década, até sua morte. A vida de um personagem engloba centenas de milhares de horas de vida, horas complexas e multifacetadas.

De um instante à eternidade, do intracraniano ao intergaláctico, a estória da vida de todo e qualquer personagem oferece possibilidades incalculáveis. A tarefa de um mestre é selecionar apenas alguns momentos, mas aos dar uma vida inteira.

Começando no nível mais profundo, você pode ambientar sua estória dentro da vida inteira de seu protagonista, e contar tudo o que ocorre dentro de seus pensamentos e experiências, acordado ou sonhando. Ou desloca-la para o nível de conflitos pessoais entre protagonista e família, amigos, amantes. Ou expandir para instituições sociais, colocando o personagem com dificuldades na escola, causas profissionais, igreja, sistema judiciário. Mas ainda mais amplo ainda, você pode situar o personagem no ambiente — ruas perigosas da cidade, doenças letais, o carro que não liga, o tempo esbarrado. Ou qualquer combinação desses níveis.

Mas essa complexa expansão da estória de vida deve-se reduzir a *uma única história*. Para projetar um longa-metragem, você precisa reduzir essa massa turbulenta de estória de vida em apenas duas linhas, mais ou menos, que expressem de alguma forma tudo o que deves de fora. E quando uma estória é bem contada, não é

esse o efeito? Quando esse amigo volta da cozinha e você pergunta a eles sobre o que é o filme, já percebeu que frequentemente colocam a *subida ansiosa* dentro da *estória de vida*?

"Ótimo! É sobre um cara cado na fazenda de um meião. Quando era criança, trabalhava pesado com sua família sob o sol quente. Ele foi pra escola, mas não se saiu muito bem, pois tinha que acordar com o nascer do sol e plantar, arar. Mas alguém lhe deu uma guitarra, ele aprendeu a tocar e compor suas próprias músicas... finalmente, de 1800 cheio dessa vida dura, fugiu, tocando por comida em qualquer espelunca. Então ele conhece essa bela garota com uma bela voz. Os dois se apaixonaram, passaram a tocar juntos e bunit. Mas cantaram foram para as estrelas. Mas o problema é que os holofotes estavam sempre sobre ela. Ele escrevia, arranjava e tocava as músicas, mas era ela quem as pessoas vinham ver. Vivendo às sombras, ele começa a beber. Finalmente, ela o dispensou, e então ele voltou à estrada, até atingir o fundo do poço, quando acorda em um motel barato de uma cidade empoeirada do Meio-Oeste no meio do nada, sem nenhuma dinheiro, sem nenhum amigo, um bebado sem futuro, sem um centavo para uma ligação e sem ninguém para ligar se ele tivesse dinheiro."

Em outras palavras, *A FORÇA DO CARINHO* contado a partir do ponto de vista do personagem. Mas nada do que esse escrito aparece no filme. *A FORÇA DO CARINHO* começa com a manilha em que Mar Sledge, interpretado por Robert Duvall, acorda no fundo do poço. As próximas duas horas cobrem o próximo ano da vida de Sledge. Ainda assim, dentro e entre as cenas, nós descobrimos todo seu passado, tudo de significativo que ocorreu com Sledge até aquele ano, até que a última imagem nos dá uma visão de seu futuro. A vida de um homem, virtualmente do nascimento à morte, é capturada entre o *FADE IN* e o *FADE OUT* do roteiro de Horton Rosta, premiado com um Oscar.

ESTRUTURA

Do vasto fluxo da *estória de vida*, o escritor precisa fazer escolhas. Mondos ficcionais são tão sonhos vivos, mas um depósito onde procuramos material para construir um filme. Ainda assim, quando perguntamos "o que você escolheu?" os roteiristas nunca dizem a mesma coisa. Alguns procuram personagens, outros ação ou conflitos, outros clima, imagem, diálogo. Mas nenhum elemento, por si próprio, ou constrói uma *estória*. Um filme não é apenas comentário de conflito ou atividade, personalidade ou emoção, conceitos segues ou símbolos. O que o escritor procura não *mentar*, pois um evento contém tudo isso e mais.

ESTRUTURA é uma seleção de eventos da *estória de vida* das personagens, composta em uma sequência estratégica para estimular emoções específicas, e para expressar uma *posição de vida* específica.

Um evento afeta ou é causado por pessoas, portanto *descreva* personagens; ele está em um ambiente, gerando imagens, ação e diálogos; recria a energia de um conflito, produzindo emoção nos personagens e também no público. Mas a escolha de eventos não pode ser feita aleatoriamente ou indiferentemente, deve ser composta, e "compota", na arte da *estória*, significa mais ou menos a mesma coisa que em música. O que *selecionar*? O que *excluir*? Colocar antes e depois do que?

Para responder a essas perguntas, você precisa saber sua proposta. Eventos compostos para fazer o quê? Uma proposta pode ser a expressão de uma *sentença*, mas isso se transforma em *autodivulgação* se não despertar as emoções do público. Uma segunda proposta pode ser expressar suas ideias, mas há o risco de *solipsismo* caso o público não contragugelas. Portanto, o design dos eventos precisa de uma estratégia dupla.

Evento

"Evento" quer dizer *acontecer*. Se as suas ações de sua janela estão secas, mas após uma tempestade você as vê molhadas, supõe que ocorreu um evento, chamado chuva. O mundo mudou do seco ao molhado. Você não pode, porém, construir um filme com nada além de mudanças no tempo — apesar de alguns já terem tentado. *Eventos da estória* são significativos, e não triviais. Para uma mudança ser significativa ela precisa, para começar, ocorrer a um personagem. Se você vê alguém enfiado em um agasalho, isso tem um significado um pouco maior do que uma rua molhada.

UM EVENTO DA ESTÓRIA cria uma mudança significativa na situação de vida de um personagem que é expressa e experimentada em termos de **VALOR**.

Para uma mudança ser significativa, você precisa expressá-la em termos de valor. O mesmo vale para a reação do público. Por *valores* não quero dizer virtudes, ou os tentativos e racionalizações "valores familiares". Na verdade, valores da *estória* referem-se ao mais amplo sentido da palavra. Valores são a alma do contador de *estória*. É fundamentalmente nossa arte de expressar ao mundo uma percepção dos valores.

VALORES DA ESTÓRIA são as qualidades universais da experiência humana que podem mudar do positivo para o negativo, ou do negativo para o positivo, a cada momento.

Por exemplo: vivo/morto (positivo, negativo) é um valor da estória, assim como amor/ódio, liberdade/estranheza, verdade/menda, coragem/covardia, lealdade/traição, sabedoria/estupidez, força/fraqueza, entusiasmo/ódio e assim vai. Todas as qualidades binárias de experiência que podem inverter sua carga a qualquer momento, são Valores da Estória. Podem ser morais, como bem/mal; éticos, certo/errado; ou simplesmente carregados de valor. Esporrança/desapeto não é nem moral nem ético, mas nós certamente sabemos quando estamos de um lado da experiência ou do outro.

Imagine que a África Oriental dos anos 1980 está do outro lado de sua janela, um reino do zoológico. Aqui temos um valor em questão: sobrevivência, vida/morte. Nós comparamos com o negativo: essa forma terível está causando milhares de mortes. Se então chovesse uma inundaçãõ que deixasse a terra verde novamente, os animais voltariam às pastagens, e as pessoas à sobrevivência, essa chuva seria profundamente significativa, pois transformaria o valor negativo em positivo, morte em vida.

Podem, por mais poderoso que esse evento fosse, ele ainda não poderia ser considerado um Evento da Estória, pois aconteceu por coincidência. A chuva finalmente caiu na África Oriental. Apesar de existir um lugar para a coincidência na narrativa, uma estória não pode ser construída apenas por eventos acidentais, não importam quão carregados de valor eles sejam.

Um Evento da Estória cria mudanças significativas na situação de vida do personagem, que é expressa e experimentada em termos de valor e ALCANÇADA ATRAVÉS DO CONFLITO.

De novo, um mundo de zoológico. Lá chega um homem que se vê como um "fazedor de chuva". Esse personagem tem um profundo conflito interno entre sua crença apócrifa de que pode trazer chuva, apesar de ele nunca ter conseguido isso, e seu medo terrível de ser um tolo ou um lunático. Ele conhece uma mulher, por quem se apaixona. Mas em seguida sofre por ela, pois, por mais que ele tentasse acreditar em seu poder, ficou convencido de que ele era um charlatão ou algo pior. Ele tem um conflito profundo com a sociedade: alguns o seguem como um messias, outros querem apedrejá-lo e expulsá-lo da cidade. Enfim, nosso herói enfrenta o conflito implacável com o mundo físico — os ventos quentes, os céus vazios, a terra ressecada. Se esse homem pode lidar com todos os seus conflitos

internos e externos, contra forças sociais e ambientais e finalmente alcançar a chuva, de um céu sem nuvens, aquela tempestade será majestosa e sublimemente significativa — pois ele é uma *estória* criada pelo conflito. O que discutirei é **JACHIM DAS DO CÉU**, adaptado para o cinema por Richard Nash de sua própria peça

Cena

Em um filme típico, o escritor escolherá entre quarenta e sessenta Eventos da Estória, ou, como eles são conhecidos, cenas. Um romancista pode querer mais de sessenta. Um dramaturgo certamente chega às quarenta.

CENA é uma ação com o conflito em tempo mais ou menos contínuo, que transforma a condição de vida de um personagem em pelo menos um valor, com grau de significância perceptível. O ideal é que toda cena seja um **EVENTO DA ESTÓRIA**.

Observe atentamente cada cena que você escreveu e pergunte: qual é o valor em questão na vida de meu personagem nesse momento? Amor? Verdade? O quê? Qual é a carga desse valor no início da cena? Positivo? Negativo? Um pouco da ambos? Faça uma anotação. Depois vá para o final da cena e pergunte: como está esse valor agora? Positivo? Negativo? Ambos? Faça uma anotação e compare. Se a resposta que encontrou no final da cena é a mesma da anotação do início, você tem outra pergunta importante a fazer: por que essa cena está no meu roteiro?

Se a condição de vida de um personagem é a mesma do começo ao fim da cena, nada significativo aconteceu. A cena tem *inércia* — converte-se sobre si, fazendo aquilo — mas não muda em valor. É um não evento.

Por que estão essas cenas estáticas na estória? A resposta é quase sempre a mesma: "exposição". Ela está lá para enviar informações a respeito dos personagens, do mundo e da história ao público à espera. Se exposição é a única justificativa para uma cena, um escritor disciplinado a seguir ao livro e transportará sua informação para outro momento do filme.

Tudo se acaba dentro de um. Isso é nosso ideal. Nós trabalhamos para finalizar cada cena, do início ao fim, transformando o valor em questão na vida de um personagem do positivo ao negativo, ou do negativo ao positivo. Admitir a esse princípio pode ser difícil, mas não é impossível.

DUKO DE MATAR, O FUGITIVO e **SOB O DOMÍNIO DO MEDO** finalmente passaram nesse teste, mas o ideal também é aplicado em uma forma

mas sutil, porém não menos rígida, em VESTÍGIOS DO DIA e O TURISTA ACIDENTAL. A diferença é que os gêneros de *Apêndice* para valores públicos como liberdade/escravidão ou justiça/injustiça; o gênero *Tratado de Educação* apela para valores intencionais como autoconhecimento/autodecepção, ou a vida como significativa/insignificante. Não importa o gênero, o princípio é universal: se uma cena não é um evento verdadeiramente, corte.

Por exemplo:

Chris e Andy estão apaixonados e vivem juntos. Num manhã eles acordam e começam a brigar. A discussão cresce até quando um deles se afogou para fazer o café. Na garagem, a briga piora enquanto os dois entram no carro para ir ao trabalho. Finalmente, ambos entram na estrada. Andy para o carro no acostamento e pula fora, acabando assim o relacionamento. Esse ato do amor e das paixões cria uma obra de arte e a cena do destino (se amam, não amam) se resolve (se amam, não amam).

Essas quatro mudanças de lugar – quarto para cozinha para garagem para estrada – são posições de câmera, mas não cenas propriamente ditas. Apesar de interferirem no comportamento e fazerem o movimento crítico, elas não mudam os valores em questão. Enquanto a discussão segue rituais da manhã, o casal está junto ainda e provavelmente apaixonado. Mas quando a ação chega a um Ponto de Virada – a porta do carro batendo e Andy dizendo “acabou!” – a vida fica de ponta cabeça para os amantes, atividade se transforma em ação e o relacionamento vive uma cena completa, um Evento da História.

Garantindo o peso para saber se uma série de atividades constitui uma cena verdadeira é o seguinte: ela poderia ter sido escrita em uma mesma unidade de tempo e de lugar? Nessa caso a resposta é sim. A discussão poderia ter começado no quarto, ter se desenvolvido no quarto e o relacionamento terminado no quarto. Relacionamento incoerente terminaram em quarto. Ou na cozinha. Ou na garagem. Ou na estrada, ao elevador do escritório. Um dramaturgo escrevia a cena em um só lugar e tempo, porque as limitações de palco do teatro frequentemente nos forçam a manter a unidade de tempo e lugar, o romancista e o roteirista, por outro lado, podem levar a cena para passear, estendendo-a pelo tempo e espaço para estabelecer incertezas futuras, ou mostrar o gosto por móveis de Chris, ou os hábitos autoconscientes de Andy – por quaisquer razões. Esta cena poderia até estar intercalada com outra cena, talvez envolvendo outro casal. As variações são infinitas, mas em todos os casos é um único Evento da História, a cena dos “amantes desmanchando o relacionamento”.

entro da cena, o menor elemento da estrutura é o Beat. (Não confundir com beat), uma indicação dentro de uma cena de diálogo que significa “passa curta”.

Um BEAT é uma mudança de comportamento que ocorre por ação e reação. Beat a Beat, esse comportamento em transformação muda o ponto de virada da cena.

Observe atentamente a cena do “casal terminando” quando o despertador toca. Chris chama de Andy, que responde na mesma medida. Enquanto se vestem, Chris demonstra uma sarcasmo e eles se insultam mutuamente. Já na cozinha, Chris chama Andy com “se eu te deixasse, bicho, você seria tão miserável...” mas ele entende seu bicho e diz “essa é uma música que eu adoro”. Na garagem, Chris tem medo de perdê-lo, implora para Andy que fique, mas ele ri e ridiculiza sua apela. Finalmente, com o carro andando, Chris fecha seu punho e soca a boca de Andy. Uma briga, um barulho de fralda. Andy sai do carro com o sorriso assustado, bate a porta e grita “acabou!” deixando-a chocada.

Essa cena é construída em seis Beats, seis comportamentos claramente diferenciados, seis mudanças de ação de ação e reação: brincadeira um com o outro, seguido por tomada de decisão de insultos, ameaças e desafios mútuos, depois suplicas e ridiculizações, e finalmente trocas de violência que nos levam ao último Beat e Ponto de Virada: a decisão e a ação de Andy que encerram o relacionamento, e a consequente perturbada de Chris.

Sequência

Beats constroem cenas. Cenas constroem o movimento seguinte, em ordem de tempo, no design de história, a sequência. Toda cena verdadeira transforma a carga de valores da condição de vida do personagem, mas entre eventos o grau de mudança difere bastante. Cenas causam mudanças relativamente menores, porém significativas. A cena principal de uma sequência, porém, transmuta uma mudança mais poderosa e determinante.

SEQUÊNCIA é uma série de cenas – geralmente de duas a cinco – que culminam com um impacto maior do que qualquer cena anterior.

Conteúdo: Uma jovem executiva com uma carreira promissora no México.

Oeste é descoberta por *Andriana* e entrevistada para um cargo em uma corporação de Nova Iorque. Se ela conseguir esse posto, será um grande passo em sua carreira. Ela deseja muito esse trabalho, mas ainda não o tem (negativo). Ela é uma das seis finalistas. Os chefes da corporação percebem que esse cargo tem uma dimensão pública vital, e então querem ver as candidatas agindo naturalmente em um ambiente informal antes de tomar uma decisão final. Elas convidam todos para uma festa no East Side de Manhattan.

Cena Uma: Uma festa em West Side onde nossa protagonista se prepara para a noite. O valor em questão é autoconfiança/dúvida. Ela precisa de toda sua confiança para ter sucesso nessa noite, mas está cheia de dúvidas (negativo). O medo na sua cintura, enquanto ela anda agitada pelo quarto, dizendo a si mesma como foi boba em vir para o Leste, pois esses novos-jerquinos vão comê-la viva. Afanosa as roupas de sua mala, espalhando-as sobre a cama, experimentando aquelas, mas cada uma parece pior que a anterior. Seu cabelo está frizado, embaraçado e impossível de pentear. Após lutar em vão com suas roupas e seu cabelo, decide fazer as malas e ir para se proteger da humilhação.

De repente, o telefone toca. É sua mãe, telefonando para desejá-lhe boa sorte, com algumas palavras sobre solidão e medo de abandonar. Barbara desliga, percebendo que as promessas de Manhattan não são páreo para o grande tubarão. *Ela precisa fazer trabalho*. Então se acomoda com uma combinação de roupas que nunca havia experimentado antes. Seu cabelo cai por engano no lugar certo. Ela encara seus pés na frente do espelho, e está linda, com os olhos brilhantes de confiança (positivo).

Cena duas: Sob a marquise do hotel. Trovões, raios, chuva forte. Barbara é da Terre Haute, e não sabia que se esquecesse da gorjeta ao porteiro no check-in, ela não sabia na temporada para encontrar um táxi para a cidade. Não sabia também que, quando chegou em Nova Iorque, não há táxi. Então, ela estuda seu mapa, ponderando o que fazer. Descobree que se ela correr de rua Oitenta e Poucos no Oeste até Central Park West, então seguir direto ao longo do CPW até a rua Cinquentena e Norte, cruzar a Central Park South até Park Avenue e, finalmente, de lá para a rua Oitenta e Poucos no Leste, jamais chegará a festa em tempo. Então ela decide fazer o que todos aconselham

paralelo fazer — correr através do Central Park à noite. Essa cena torna um novo valor: vida/morte.

Então, ela cobre seu cabelo com um jornal e vai através da noite, desafiando a morte (negativo). Uma luz forte e se vê cercada pela gangue que está sempre lá, faça chuva ou sol, esperando pelos odiados que correm pelo parque à noite. Mas ela não fez aulas de caratê à toa. Com seus chutes, ela acaba com a gangue quebra-madonas, espalha dentes pelo concreto, até que ela do porco, viva (positivo).

Cena três: Lobby espalado — prédio de apartamentos na Park Avenue. O valor em questão reside agora para sucesso social, fracasso social. Ela sobreviveu. Mas se olha no espelho e vê um rato afogado: jornal rasgado em seu cabelo, sangue sobre suas roupas — o sangue dos bandidos, mas sangue de qualquer maneira. Sua autoconfiança desaparece para a dúvida, depois para o medo até atingir a derrota pessoal (negativo), esmagada por seu desastre social (negativo).

Não tem com as outras candidatas. Todas encontram a vitória, todas sabem da vitória. Como Nova Iorque. Elas têm medo da poluição perniciosa do bicho-Centa e a acompanham até o elevador.

No momento, elas seguram seu cabelo com uma toalha e encontram roupas que não combinam para ela usar e, como está doente, as holofotes ficam sobre ela toda a noite. Ela sabe que perderá, de qualquer jeito, portanto relaxa e assume sua personalidade natural. Mas de repente dela vem um *chirp* que nunca ouviu que antes não só com o sobre a batalha no parque, como faz pudes. As bocas ficam bambas com o espanto em largas com as tiradas. No final da noite, todos os executivos sabem quem eles querem para o trabalho: alguém que consegue passar por todo esse terror no parque e manter toda essa calma é claramente a pessoa certa. A noite termina em seu triunfo pessoal e social, quando ela consegue o trabalho (duplamente positivo).

Cada cena transforma seu valor ou seus valores. Com um dúvida para autoconfiança. Com dor morte para vida; autoconfiança para desastre. Com um desastre social para triunfo social. Mas as três cenas viram uma sequência de outro valor maior, que subordina e sobrepõe os outros, e esse é O TRABALHO. No começo da sequência da cena *SEM TRABALHO*. A terceira cena virou o Clímax da Sequência, porque aqui sucesso social faz com que ela conquiste O TRABALHO.

Plataforma e uma, aqui, não sobrevive a conquista da vida popular e social. Trabalho de uma morte social para a vida social e pessoal (N. do T.)

* Chirrup: termo jargão que significa um tipo de som, de uma (N. do T.)

Do seu ponto de vista, O TRABALHO é um valor de tamanha magnitude que arranca sua vida por ele.

É útil intitular cada sequência para que fique claro para você por que ela está no filme. O propósito para a estória dessa sequência de "conseguir o trabalho" é levá-lo do SEM TRABALHO ao TRABALHO. Isso poderia ser alcançado com uma única cena com uma entrevista de emprego. Mas para dizer mais do que "ela é qualificada", podemos criar uma sequência completa na qual ela não apenas consegue o trabalho, mas seu caráter interior e o relacionamento com sua mãe são dramatizados, com um panorama de Nova Iorque e da composição.

Ato

Cenas se transformam de uma maneira *aver*, porém significante; uma série de cenas constrói uma sequência, que se transforma em um grau *moderado*, portanto mais impactante: uma série de sequências constrói a próxima estrutura, o Ato, um movimento que transiciona a carga de valores da condição de vida do personagem em um grau *extremo*. A diferença entre uma cena básica, uma contendo o clímax da sequência e outra contendo o clímax de um ato, é o grau de mudança ou, mais precisamente, o grau de impacto que essa mudança tem para pior ou para melhor no personagem — na sua vida interior, nos relacionamentos pessoais, no destino do mundo, ou numa combinação de tudo isso.

Um ATO é uma série de sequências que culminam em uma cena climática, causando uma grande reversão de valores, mais poderosa em seu impacto do que em qualquer cena ou sequência anterior.

Estória

Uma série de atos constrói a maior de todas as estruturas: a Estória. Uma estória é simplesmente um evento chave. Quando você olha para a carga de valores da situação de vida do personagem no começo da estória, e depois compara com a carga de valores do final da estória, deverá ver o *arco do filme*, o grande fluxo de mudanças que leva a vida de uma condição na abertura a uma condição modificada no final. Essa condição final, esta última mudança, deve ser *abrupta e irreversível*.

Uma mudança causada por uma cena pode ser reversível: os amantes no taboço anterior podem voltar a viver juntos; pessoas se apaixonam, perdem o paião e voltam a se apaixonar pela mesma pessoa todos os dias. Uma sequência pode

ser reversível: a execução de Mao-Coste pode ser contritada e descobrir que trabalha para um chefe que odeia, e que dizcia vozes para Tszu Hwa. O clímax de um ato pode ser reversível: um personagem pode morrer, como no clímax do Segundo Ato de ET — O EXTRATERRESTRE, e em seguida ressuscitar. Por que não? Em um hospital moderno, ressuscitar os mortos é trivial. Então, em cenas, sequências e atos, e equivar tais mudanças respectivamente menores, moderadas e maiores, uma concebível quase cada uma dessas mudanças pode ser reversível. Esse não é, porém, o caso do clímax do último ato.

CLÍMAX DA ESTÓRIA: estória é uma série de atos construídos em função do último clímax de ato ou clímax da estória, que carrega consigo uma mudança absoluta e irreversível.

Se você fizer com que o menor elemento faça seu trabalho, o propósito de contar uma estória será cumprido. Faça com que cada frase de diálogo ou linha de descrição mude o comportamento e a ação em *aparelheira* condições para a mudança. Faça seus atos construírem cenas, cenas construírem sequências, sequências construírem atos e atos conduzirem a estória até seu Clímax.

As cenas que levam a vida do protagonista de Terra Plana da dúvida à auto-confiança, do perigo à sobrevivência, do isolamento social ao sucesso, combinam-se em uma sequência que a leva de SEM TRABALHO ao TRABALHO. Para formar o arco da narrativa até o Clímax da Estória, talvez esta sequência de abertura estabeleça uma série de sequências que a levam de SEM TRABALHO a PRESIDENTE DA CORPORAÇÃO, no clímax do Primeiro Ato. Esse clímax do Primeiro Ato estabelece um Segundo Ato, em que guerras corporativas destrutivas levam seus amigos e associados a traição contra ele. No clímax do Segundo Ato, é demolida pelo conselho de diretores e em *parte a sua*. Essa *anarquia* reversão faz com que vá para uma corporação rival, na qual, armado com segredos empresariais, armado aos pontos enquanto era presidente, ele rapidamente alcança o topo para que possa, então, ter o prazer de *destruir sua antiga pátria*. O arco desses atos leva a *uma jovem profissional trabalhadora, otimista e honesta* do início filme à *velocidade* de guerras corporativas *errupção, chuveiro a frio* do final filme — mudança absoluta, irreversível.

O TRIÂNGULO DA ESTÓRIA

Em alguns círculos literários, "trama" refere-se a *palavração*, enredo de uma narrativa de comercialismo mercantil. A trama é massa, pois trama é um termo processo

para o padrão de eventos internamente consistentes e interrelacionados que se move ao longo do tempo para moldar e desenhlar a história. Mesmo que nenhum bom filme tenha sido feito sem algum lampejo de inspiração tomista, um roteiro não é um acidente. Maiores que vem do nada não pode continuar desligado da história. O roteirista representa a inspiração, fazendo parecer que uma espontaneidade instintiva acabou criado o filme, mas ainda assim sabendo quanto esforço e artificialidade foram gastos ao fazer o trabalho parecer natural e sem esforços.

criar uma TRAMA significa navegar por tetreros perigosos da história, quando confrontado por uma dúzia de possibilidades, escolher o caminho certo. Trama é a escolha de eventos do enredo e sua colocação no tempo.

De novo, o que fazê-lo? O que mudou? Colocar antes e depois do quê? Escenários de eventos precisam ser feitos; o escritor escolhe ou bem ou mal, o resultado é a trama.

Quando A FORÇA DO CARINHO estreou, alguns críticos descreveram o filme como "sem trama", e o elogiarão por isso. A FORÇA DO CARINHO não apenas tem trama, como tem uma trama excelente, feita em um dos terrenos de filme mais difíceis de todos: uma história em que o arco do filme está dentro da mente do protagonista. Este tipo de filme, o protagonista experimenta uma revolução profunda e irreversível em sua atitude perante a vida e/ou perante a si próprio.

Para romancistas, histórias desse tipo são fáceis e comuns. Tanto na primeira quanto na terceira pessoa, o romancista pode invadir diretamente o pensamento e o sentimento, para demonstrar sua narrativa intencionalmente na vida interior do protagonista. Para cineastas, essas histórias são de longe as mais frágeis e difíceis. Não podemos colocar a lente da câmera dentro da cabeça do ator e captar seus pensamentos, apesar de existir quem o tente. De alguma maneira, devemos fazer com que o público interprete a vida interior a partir do comportamento externo, sem o auxílio de nenhuma voz de narração explicativa ou encher a boca dos personagens de diálogos autoexplicativos. Como disse John Carpenter, "filmes são sobre transformar o mental em físico".

Para começar a grande onda de mudança de seu protagonista, Horton Foote abre A FORÇA DO CARINHO com Sledge se afogando na insignificância de sua vida. Como um suicida lento com o álcool, pois não acredita em mais nada — nem na família, nem no trabalho, nem no mundo, nem no futuro. Enquanto o filme progredir, Foote evita o clichê de encontrar o significado da vida em uma experiência de amor inesquecível, ou em um sucesso brilhante, ou em inspiração religiosa.

Em vez disso, ele mostra um homem construindo uma vida simples, porém significativa a partir de pequenos atos de amor, amizade e espiritualidade. Sledge, enfim, sofre uma transformação silenciosa e alcança uma vida digna de se viver.

Nós podemos apenas imaginar o suor e as dores que Horton Foote investiu ao fazer a trama desse filme inteiro. Um único detalhe — uma cena faltando, uma cena supérflua, um erro discreto na ordem dos incidentes — e, como um castelo de cartas, a firme jornada interior de Mic Sledge desmoronaria, virando um mero retrato. Também, portanto, não significa reviravoltas inesperáveis ou suspensas em alta tensão e surpresas chocantes. Significa, sim, a seleção necessária de eventos e sua padronização ao longo do tempo. Nesse sentido de composição ou design, toda história tem uma trama.

Aquirama, Minirama, Antirama

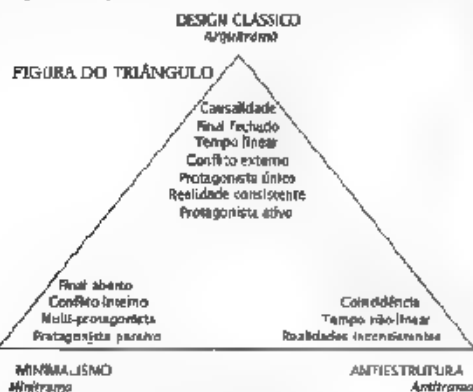
Apesar das variações do design de eventos serem inevitáveis, elas têm limites. Os tantos mais distantes da arte colocam um ângulo de possibilidades formais que impõem o universo das histórias. Dentro deste ângulo está a realidade das cosmologias dos escritores, todas as suas numerosas visões da realidade e da vida interior dela. Para saber o seu lugar nesse universo, escreva as coordenadas do mapa, compare-as ao trabalho que faz e decida que elas o guiam no ponto em comum que você divide com outros povos de visão semelhante.

No topo do ângulo da criação estão os princípios que constituem o Design Clássico. Esses princípios são "clássicos" no sentido mais verdadeiro: eterno e transcultural, fundamental para toda sociedade temperada, civilizada e primitiva, vindo de milênios de criação em suas sombras do tempo. Quando o épico *Gignem* foi tallado em escrita cuneiforme em doze tábuas de argila 4000 anos atrás, convertendo a criação para a palavra escrita, os princípios do Design Clássico já estavam completos e belamente em seu lugar.

DESIGN CLÁSSICO é uma história construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis.

Essa coleção de princípios eternos é o que se chama de Aquirama: aquilo no sentido de "eminente sobre os outros de mesmo tipo".

A Arquitetura, porém, não é o linear dos modelos de estúdio. No canto esquerdo, coloca todos os exemplos de minimalismo. Como a palavra sugere, minimalismo significa que o escritor começa com os mesmos elementos do Design Clássico, mas em seguida os reduz — recolhendo ou comprimindo, adupando ou mutilando os aspectos proeminentes da Arquitetura. Eu chamo esse agrupamento de variações minimalistas de *Minimismo*. Minimista não significa *sem massa*, pois a estética precisa ser tão bem executada quanto na Arquitetura. Na verdade, o minimalismo procura a simplicidade e a economia enquanto absorve o suficiente do clássico, de maneira que o filme tenha assim simpatia ao público e faça-o sair do cinema pensando "que estória boa!"



No canto direito está a *Antitrama*, a contrapartida do cinema para o antirromanesco ou Novo Romanesco e o Teatro do Absurdo. Esse agrupamento de variações de antiestrutura não repete o Clássico, mas reveste-o, contradizendo as formas tradicionais para explorar, talvez subverter, a ideia dos princípios formais. O criador de Antitramas tenta quer suavizar sua visão, ou mostrar uma realidade quieta, geralmente, para denotar certas suas ambições "revolucionárias" e filme usado para a subversão e o ataque metalinguístico.

A Arquitetura é a carne, batata, macarrão, arroz e os outros do mundo do cinema. Nos últimos cem anos, ela guiou a maioria dos filmes que tiveram públi-

co internacional. Se pensarmos ao longo das décadas: O GRANDE ROUBO DE TREM (EUA/1904), OS ÚLTIMOS DIAS DE POMPEIA (Itália/1913), O CABINETE DO DR. CALIGARI (Alemanha/1920), OURO E MALDIÇÃO (EUA/1924), O ENCOURAÇADO POTEMKIN (Rússia/1925), M O VAM-PIRO DE DUSSELDORF (Alemanha, 1931), O PICOLINO (EUA/1935), A GRANDE ILUSÃO (França/1937), LEVADA DA BRECA (EUA/1938), CIDADÃO KANE (EUA, 1941), DESENCANTO (UK/1945), OS SETE SAMURAI (Japão/1954), MARTY (EUA/1955), O SÉTIMO SELO (Suécia/ 1957), DESAFIO À CORRUPÇÃO (EUA/1961, 2001), UMA ODISSÉIA NO ESPAÇO (EUA/1968), O PODEROSO CHEFE (PARTE 2 (EUA/1974), DONA FLOR E SEUS DOIS MARIDOS (Brasil/1978), UM PEIXE CHAMADO WANDA (UK, 1988), QUERO SER GRANDE (EUA/ 1988), AMOR E SEDUÇÃO (China/1990), THELMA E LOUISE (EUA/1991), QUATRO CASAMENTOS E UM FUNERAL (UK, 1994), SHINE BRILHANTE (Austrália/1994) relembramos a variedade estonteante de filmes abrangidos pela Arquitetura.

A Minutaria, apesar de menos variada, é igualmente internacional: NA NOOK, O ESQUIMÓ (EUA/1923), A PAIXÃO DE JOANA D'ARC (França/1928), ZERO DE COMPORTAMENTO (França/1933), PAUSA (Itália/ 1946), MORANGOS SILVESTRES (Suécia/ 1957), A SALA DE MÚSICA (Japão/1966), DESERTO ROSSO O DILEMA DE JAMA VIDA (Itália/ 1964), CADA UM VIVE COMO QUER (EUA/1970), O JOELHO DE CLAIRE (França/1970), O IMPÉRIO DOS SENTIDOS (Japão/1976), A FORÇA DO CARINHÃO (EUA/1983), PARIS, TEXAS (Alemanha/França/1984), O SACRIFÍCIO (Suécia/França/1986), PELLE, O CONQUISTADOR (Dinamarca/1987), LADRÃO DE CRIANÇAS (Itália/1992), NADA É PARA SEMPRE (EUA/1993), TO LIVE (China/ 1994) e DANÇA COMIGO (Japão/1997). Minutaria abrange também documentários narrativos como WELFARE (EUA/1975).

Exemplos de Antitrama são menos comuns, e são predominantemente europeus e do pós-Segunda Guerra Mundial. UM CÃO ANDALUZ (França/1928), O SANGUE DE UM POETA (França/1932), MESHES OF THE AFTERNOON (USA/1943), THE RUNNING, JUMPING AND STANDING FILM (UK, 1959), ANO PASSADO EM MARIENBAD (França, 1960), 8 1/2 (Itália/1963), PERSONA QUANDO DUAS MULHERES PEGAM (Suécia/1966), WEEKEND A FRANCESCA (França/1967), DEATH BY HANGING (Japão/1968), OS BALHAÇOS (Itália/1970), MONTY PYTHON EM BUSCA DO CÁLICE SAGRADO (UK, 1975), ESSE OSCURO OBJETO DE DESEJO (França/Espanha, 1977), BAD TIMING (UK/1980), ESTRANHOS NO PARAÍSO (EUA/ 1984), DEPOIS DE HORAS (EUA/1985), ZOO — UM Z E DOIS ZEROS (UK/Holanda/1985), QUANTO MAIS IDIOTA MELHOR (EUA/1993), AMORES EXPRESSOS (Hong Kong/1994), ES-

TRADA PERDIDA (EUA/1997). A Arquitetura inclui também documentários em forma de colagem como NOITE E NEBLINA (França/1955), de Alain Resnais, e KOYA/ANISQATSI - UMA VIDA FORA DE EQUILÍBRIO (EUA/1983).

DIFERENÇAS FORMAIS DENTRO DO TRIÂNGULO DA ESTÓRIA

Final Aberto contra Final Fechado

A Arquitetura nos dá um final fechado - todas as questões levantadas pela história são respondidas; todas as emoções evocadas são satisfetivas. O público deixa o cinema após uma experiência fechada - nenhuma dúvida, nada insaciado.

A Minutaria, por outro lado, frequentemente deixa o final de certa forma aberto. A maioria das questões levantadas pela narração é respondida, mas uma ou duas questões não respondidas deixam certos episódios do filme passando ao público a tarefa de respondê-las depois. A maioria das emoções evocadas pelo filme é satisfetiva, mas um episódio emocional pode ser deixado para o público se satisfazer por si próprio. Apesar de a Minutaria poder terminar em um ponto de interrogação de pensamento e sentimento, "aberto" não quer dizer que o filme pare na metade deixando tudo indefinido. A questão deve ser respondível a emoção resolúvel. Todos os acontecimentos devem levar-nos a um número claro e limitado de alternativas que façam com que haja uma grau de fechamento possível.

Um Clímax da Estória com mudanças absolutas e irreversíveis que responde a todas as questões levantadas pela narrativa e satisfetiva todas as emoções do público é um FINAL FECHADO.

Um Clímax da Estória que deixa uma ou duas questões não respondidas e alguma emoção não satisfetiva é um FINAL ABERTO.

No clímax de PARIS, TEXAS pai e filho são reconciliados; o futuro se estabelece e nossa esperança pela felicidade de ambos é satisfeita. Mas as relações com o marido/mulher e filho/mãe não são resolvidos. As questões "essa família está junto para sempre? Se sim, que tipo de futuro terá este?" continuam abertas. As respostas serão encontradas na privacidade dos pensamentos pós-filme: se você quer que essa família permaneça unida, mas sua coesão diz que não vão conseguir, essa é um filme aberto. Se consegue se convencer de que viverão felizes para sempre, você sai do cinema feliz. O contador de histórias minimalista deixa deliberadamente esse último pedaço crítico do trabalho para o público.

Conflito Externo contra Conflito Interno

A Arquitetura coloca ênfase no conflito externo. Apesar de os personagens frequentemente lidarem com seus fortes conflitos internos, a ênfase recai sobre suas lutas nos relacionamentos pessoais, instituições sociais e as forças do mundo físico. Na Minutaria, ao contrário, o protagonista pode lidar com fortes conflitos externos com a família, a sociedade e o ambiente, mas a ênfase recai sobre suas lutas com seus próprios pensamentos e sentimentos, conscientes ou inconscientemente.

Compare as jornadas dos protagonistas de MAD MAX II - A CAÇADA CONTINUA e O TURISTA ACIDENTAL. Na primeira, o Mad Max de Mel Gibson passa por uma transformação interna de solitário autosuficiente para um herói que se sacrificaria, mas a ênfase da estória recai sobre a sobrevivência do cli. Na segunda, a vida do escritor de guias de viagem interpretado por William Hurt muda quando ele se casa novamente e se transforma no pai muito requisitado de um garoto solitário, mas a ênfase recai sobre a ressurreição espiritual da alma desse homem. Sua transformação de um homem que sofre uma paralisia de emoções para um homem livre para amar e sentir é o arco de mudança dominante do filme.

Protagonista única contra protagonistas múltiplos

A estória classicamente contada, geralmente coloca um único protagonista - homem, mulher ou criança - no coração da narrativa. Uma eróica maior domina o tempo de duração do filme e seu protagonista tem o papel de grande estrela. Porém, se um escritor divide o filme em várias histórias relativamente pequenas, com o tamanho de uma subtrama, cada uma com um protagonista diferente, o resultado minimiza a dinâmica de montanha-russa da Arquitetura e cria uma variação da Minutaria, a Minutaria, que cresce em popularidade desde os anos 1960.

Em O FUGITIVO, uma típica Arquitetura, a câmera nunca perde o protagonista Harrison Ford de vista: nem lança um olhar típico para o lado, nem se move para analisar uma subtrama. PARENTHOOD - O TIPO QUE NÃO SABE PELA CULATRA, por outro lado, é uma roda suave de cada uma, nada menos que seis histórias entrelaçadas, com seis protagonistas. Como na Arquitetura, os conflitos desses personagens são predominantemente externos, nenhum deles passa pelo refinamento profundo e pela mudança interior vista em O TURISTA ACIDENTAL. Mas como essas batalhas familiares jogam nossos sentimentos em várias direções diferentes e como cada história recebe breves quêsos, quase nenhum da duração do filme, seu design múltiplo suaviza a narração.

A Midwinter vem desde INTOLERÂNCIA (EUA/1916), GRANDE HOTEL (EUA/1932), ATRAVÉS DE UM ESPELHO (Suécia/1964) e A NAU DOS INSENSÍVEIS (EUA/1965) até seu uso comum hoje em dia - SHORT CUTS, CENAS DA VIDA, PULP FICTION - TEMPO DE VIOLÊNCIA, FAÇA A COISA CERTA e COMER BEBER VIVER.

Protagonista ativo contra protagonista passivo

O protagonista ativo de uma Arquitetura tende a ser ativo e dinâmico, perseguindo o desejo voluntariamente através de conflitos e mudanças que ocorrem ao longo do tempo. Já o protagonista de uma Idiotria, apesar de não ser totalmente inerte, é relativamente passivo e reativo. Geralmente essa passividade é compensada pela potência interna do protagonista, como em O TURISTA ACIDENTAL, ou pelas eventos dramáticos que o cercam, como na Malícia de PELLE, O CONQUISTADOR.

Um PROTAGONISTA ATIVO, na busca do desejo, age em conflito direto com as pessoas e com o mundo que o cerca.

Um PROTAGONISTA PASSIVO é extremamente passivo enquanto busca o desejo internamente, em conflitos com aspectos de sua própria natureza.

O personagem-título de PELLE, O CONQUISTADOR é um adolescente, sob o controle do mundo adulto e, portanto, tem pouca escolha além de se reinar. O jornalista Bill August, porém, com vantagem da alienação de Pelle para fazê-lo o observador passivo das histórias trágicas ao seu redor: amantes ávidos cometem infanticídio, uma mulher casta se matou por adultério, o líder de uma revolta de trabalhadores tem seu cérebro esmagado por uma pedra e fica com seu dedo moído. Como August narra a história do ponto de vista da criança, esses eventos violentos são mostrados fora da tela ou a certa distância, portanto, remotamente e com a calma, apenas o efeito. Esse design suaviza ou minimiza o que poderia ser melodramático, ou até desagradável.

Tempo linear contra tempo não linear

Uma Arquitetura começa em certo ponto no tempo, move-se algebricamente através

de um tempo mais ou menos contínuo e termina um pouco depois. Se flashbacks são usados, eles são colocados de uma maneira que o público possa compreender os eventos da história em uma ordem temporal. Uma Idiotria, por outro lado, é frequentemente algebrica, embolando ou fragmentando o tempo para deixar difícil, se não impossível, descobrir o que aconteceu em uma sequência linear. Guardar uma vez disse que, segundo sua teoria, um filme sem de ver começo, meio e fim, mas não necessariamente nessa ordem.

Uma história com ou sem flashbacks e arranjada em uma ordem temporal de eventos que o público pode seguir é contada em TEMPO LINEAR.

Uma história que salta aleatoriamente através do tempo, ou que obscureça tanto a continuidade temporal que o público não consegue entender a ordem dos acontecimentos, é contada em TEMPO NÃO LINEAR.

Na Antologia contemporânea intitulada BAD TIMING² um psicanalista (Art Garfunkel) encontra uma mulher (Thea Russell) enquanto passa as férias na Austrália. O primeiro terço do filme contém cenas que parecem vir do início do caso, mas, entre elas, flashforwards nos levam para o meio e o final do relacionamento. O segundo terço apresenta cenas espalhadas do meio do relacionamento, mas interrompidas de flashbacks do início e flashforwards do final. O último terço é dominado por cenas do fim do relacionamento, mas com flashbacks do meio e do início. O filme termina em um ato de necrofilia.

BAD TIMING é uma reconstrução contemporânea da antiga ideia de "perseguição por destino" a noção de que seu destino equivale a quem você é, que as consequências finais de sua vida serão determinadas pela natureza única de seu caráter e por nada mais - e não a família, a sociedade, o ambiente ou a sorte. Por agitar o tempo como uma caixa de sapatos, a antestrutural de BAD TIMING desconstrói os personagens do mundo que os cerca. Que diferença faz se eles foram para Salzburgo em um fim de semana ou para Viena no próximo; se eles almoçaram aqui ou jantaram lá, se eles discutiram sobre isso e aquilo ou não? O que importa é a alquimia venenosa de suas personalidades. No momento em que esse casal se encontrou pela primeira vez, eles embarcaram em uma tem-bala para sua casa grotesca.

² Bad Timing do inglês, significa opção com a utilização do tempo. Ele faz um paralelo com o título do filme, uma vez que tal estrutura utiliza o tempo fragmentado. (N. do T.)

Causalidade contra coincidência

A Arquitetura italiana como as coisas acontecem no mundo, como uma causa cria um efeito, como esse efeito se transforma em uma causa que engatilha ainda outro efeito. O design clássico da história demonstra a vasta interconectividade da vida, do óbvio ao impensável, do imediato ao épico, da identidade individual à inflexão internacional. Ele desvenda a rede de causalidades em cadeia que, quando compreendida, dá um sentido à vida. A Arquitetura, por outro lado, frequentemente substitui a causalidade pela coincidência, colocando ênfase na colisão aleatória das coisas do universo, o que quebra as cadeias de causalidade e leva à fragmentação, à falta de sentido e ao absurdo.

CAUSALIDADE conduz uma história que as ações causam efeitos que, por sua vez, se transformam em causas de outros efeitos, a saber, interligando as várias linhas de conflito em uma reação em cadeia de episódios até o Clímax da História, expressando a interconectividade da realidade.

COINCIDÊNCIA conduz um mundo ficcional onde ações não motivadas engatilham eventos que são causam mais efeitos, portanto, fragmentando a história em episódios divergentes, a favor de um final aberto, espelhando a desconexão da existência.

Em **DEPOIS DE HORAS** um jovem (Griffin Dunne) marca um encontro com a mulher que conheceu por acaso em um café em Manhattan. No caminho para seu apartamento no Soho, os últimos vinte dólares do garoto voam pela janela do táxi. Ele então encontra seu dinheiro pregado em uma parede escondida em seu loft. Sem dinheiro para o metrô, ele é confundido com um ladrão e perseguido por uma gangue de vigilantes. Personagens lunáticos e uma parede transbordando bloqueiam sua fuga, até que ele esconde dentro de uma estufa, roubada por ladrões de verdade, e finalmente sai do caminho em fuga, se espantando na frente do edifício onde trabalha, na hora exata de bater o ponto. Ele é uma bola de sinuca na mesa de Deus, aleatoriamente batendo nos canos até cair em uma caixa.

Realidades consistentes contra realidades inconsistentes

Histórias são metáforas para a vida. Elas nos levam além do factual, ao essencial

Portanto, é um erro aplicar uma escala de um para um entre a realidade e a história. Os mundos que criamos obedecem a suas próprias regras internas de causalidade. Uma Arquitetura desdobra-se em uma realidade consistente: uma realidade, nesse caso, não quer dizer fato. Até a Minicinema mais naturalista, "a vida como é vivida", é uma existência abstrata e reflexiva. Cada realidade ficcional estabelece de forma única como os eventos acontecem em seu interior. Em uma Arquitetura essas regras não podem ser quebradas — até mesmo quando são burladas.

REALIDADES CONSISTENTES são ambientes ficcionais que estabelecem modos de interação entre os personagens e seu mundo, aparecendo consistentemente ao longo da narrativa para explicitar seu significado.

Virtualmente, todos os trabalhos do gênero *Fantasia*, por exemplo, são Arquiteturas que quase regras de "realidade" caprichosas são obedecidas rigorosamente. Suponha que em **UMA CILADA PARA ROGER RABBIT** um personagem humano persegue Roger, um personagem de desenho, em direção a uma porta trancada. De repente, Roger se torna bidimensional, desliza sob o vão da porta e escapa. O humano da de cam com a porta Certo. Mas agora não se conforma em uma regra da história: achamos humano pode capturar Roger pois ele pode tornar-se bidimensional e escapar. Se o escritor deseja que Roger seja capturado em uma cena futura, ele terá de inventar um agente não humano, ou voltar atrás e reescrever a perseguição anterior. Quando as regras de causalidade da história são criadas, o roteirista de uma Arquitetura deve trabalhar dentro da disciplina que criou. Realidade consistente, portanto, significa um mundo internamente consistente, verdadeiro consigo mesmo.

REALIDADES INCONSISTENTES são ambientes que misturam modos de interação de uma maneira que os episódios da história podem inconsequentemente de uma "realidade" para a outra, criando um senso de absurdo.

Em uma Arquitetura, porém, a única regra é quebrar as regras em um **WEEKEND A FRANCÊSA**, de Jean-Luc Godard, um casal pacifista decide matar uma mãe idosa pelo dinheiro do seguro. No caminho para a casa de campo da mãe, um acidente, mais abstração do que real, destrói o carro esportivo versátil. Em vez disso, enquanto o casal se aproxima por uma estrada viária sombria, Emile Bonicé aparece de repente, arrancada da Inglaterra do século XIX e jogada em um carro francês do século XX, lendo seu romance *O Morro dos Ventos Uivantes*. Os

posições: odeiam Emily à primeira vista, com sua segredo Zippo coloca fogo em sua sala de criadela, queimam-na até que fique corada... e vão embora.

Um tapa na cara da literatura clássica? Talvez, mas isto não acontece novamente. Esse não é um filme sobre viagens no tempo. Ninguém mais do passado ou do futuro aparece: apenas Emily, apenas uma vez. Uma regra feita para ser quebrada.

O desejo de deixar a Arquitrans de ponta-cabeça começou no início do século XX. Escritores como August Strindberg, Ernst Toller, Virginia Woolf, James Joyce, Samuel Beckett e William S. Burroughs sentiram a necessidade de cortar os laços com a realidade externa, e, com isso, entre o artista e a maior parte do público. Expressionismo, Dadaísmo, Surrealismo, Fluxo da Consciência, Teatro do Absurdo, Autismo, e Anterogama Cinematográfica podem diferir quanto à técnica, mas dão o mesmo resultado: uma reticada para o mundo privado do artista, onde o público é admitido a critério do dono. Nesses mundos, não apenas os eventos são atemporais, coincidentes, fragmentados e caóticos, como os personagens não vivem segundo uma psicologia convencional. Nem são os mesmos, são deliberadamente inconsequentes ou evidentemente simbólicos.

Filmes desse tipo não são óbvios para a "vida como é vivida" mas sim para a "vida como é pensada". Não refletem a realidade, mas o solipsismo do cineasta, e dessa maneira, estendem os limites do design da estória em direção a estruturas distólicas e idealizadas. Porém, a realidade reconstruída de uma Antitrans.



Para o círculo dos filmes que pertencem ao Antitrans, ao Minitrans, ao Maxitrans.

Assim como WERBUND A FRANCESA mantém uma unidade de estilo. Quando bem feita, é possível senti-la como a expressão do estado mental subjetivo do cineasta. Essa sensação de percepção única, não importa quão inocente, suaviza a qualidade do trabalho para o público que deseja se aventurar em suas distorções.

As sete contadições e contrastes formas listados acima são tão absolutos ou restritivos. Existem gêneros e modalidades limitadas de abertura fechamento, passividade/atividade, realidade convencional/inconveniente e assim por diante. Todas as possibilidades da narrativa estão distribuídas dentro do triângulo do design da estória, mas porquês filmes são tão puros em sua forma a ponto de se localizar nos vértices. Cada lado do triângulo é um espectro de escolhas estruturais, e os roteiristas deslizam suas histórias na areia do triângulo, misturando ou emprestando elementos de cada extremo.

SUSIE E OS BAKER BOYS e TRAÍDOS PELO DESEJO ficam no canto do caminho entre a Arquitrans e a Minitrans. Ambas contêm a essência de um protagonista passivo e solitário; ambas deixam um final aberto, pois as questões levantadas na sessão de sessão da submissão não são respondidas. Nenhuma das duas conta com o design clássico de CHINATOWN ou OS SETE SAMURÁIS, nem com o minimalismo de CADA UM VIVE COMO QUER ou O CHEIRO DO PAPA-VERDE.

Filmes com Minitrans não são nem clássicos, nem mínimos. Os trabalhos de Robert Altman, um mestre desse formato, abrangem um espectro de possibilidades. Uma Minitrans pode ser "falsa" tendendo para a Arquitrans, quando as vias da estória têm fortes conseqüências externas (NASHVILLE), ou "sérias", inclinando-se para a Maxitrans, quando as linhas do enredo desdobram seu passo e a ação se torna interna (TRÊS MULHERES).

Um filme pode ser quase uma Antitrans. Quando, por exemplo, Nora Ephron e Rob Reiner ensinam centos de um *Life* em HARRY E SALLY FEITOS UM PARA O OUTRO, a "realidade" total do filme foi questionada. As entrevistas em estilo de documentário, com casais mais velhos relembrando como se conheciam, são de fato cenas soberbamente escritas com ares embalando em um estilo documental. Essas realidades falsas inseridas em uma estória de amor convencional empurram o filme em direção a uma realidade inconsistente de reconstrução e síntese autobiográfica.

Um filme como BARTON FINK, DELÍRIOS DE HOLLYWOOD, situa-se exatamente no centro, utilizando elementos de cada um dos três extremos. Ele começa com um jovem dramaturgo nova-iorquino (protagonista único) tentando deixar sua marca em Hollywood (marfita situa com ideias externas) — Arquitrans.

Monumentality of night, documentary footage das paisagens "mock" (parody, like satire) e "documentary" (documentary), (p. 12)

Mas Fink (John Turturro) fica cada vez mais redondo e sofre um severo bloqueio de inspiração (conflito interno) — Minitrama. Quando uso praguejo para a situação, ficamos cada vez mais incertos sobre o que é real, e o que é fantasia (realidades inconsistentes), até o ponto em que nada é confiável (ruptura na ordem causal e temporal) — Antitrama. O final é razoavelmente aberto, com Fink olhando para o céu, mas é quase certo que ele nunca mais escreverá naquela cidade.



Mudança contra estória

Acima da linha entre a Minitrama e a Antitrama estão estórias nas quais a vida muda claramente. Nos filmes da Minitrama, porém, a mudança pode ser virtualmente invisível, pois ocorre nos níveis mais profundos de conflito interno: OS MARIDOS. Mudanças no limite da Antitrama podem explodir em uma placa cósmica: MONTY PYTHON EM BUSCA DO CALICE SAGRADO. Mas em ambos os casos, o arco da estória e a vida mudam para melhor ou para pior.

Além dessa linha, as estórias mantêm-se estáticas, não um zero. As cargas de valores da condição de vida do personagem no fim do filme são virtualmente idênticas às do início. A estória dissolve-se em retratos, ou num retrato da velocidade ou num do absurdo. Chamo esses filmes de Não Trama. Apesar de nos

deslocarmos, nos tocamos e tocamos na própria retórica ou estrutura formal, eles não constam uma estória. Portanto, eles ficam fora do triângulo da estória, num plano que inclui tudo o que pode ser vagamente descrito como "narrativa".

Em trabalhos do tipo "porção de vida" como UMBERTO D, FACES e NAKED, descobrimos protagonistas solitários em vidas solitárias. Eles são postos à prova por mais sofrimento ainda, mas ao final do filme parecem resignados à dor da vida, talvez preparados para ainda mais. Em SHORT CUTS, CENAS DA VIDA, vidas de indivíduos são alteradas nas várias linhas da estória, mas com uma implicação desalmada descolada o filme e permanece tudo, até que assassinatos e suicídios pareçam uma parte natural da paisagem. Apesar de nada mudar no ambiente de uma Não Trama, ganhamos com ela um panorama sóbrio e, esperaçoso, semens: algo muda dentro de nós.

Não Tramas antiestruturadas também seguem um padrão estético, mas usam do absurdo e da sátira, em um estilo supra-antiestruturalista. MASCULINO FEMININO (França/1966), O DISCRETO CHARME DA BURGUESIA (França/1972) e O FANTASMA DA LIBERDADE (França/1974) juntam cenas que ridicularizam os trunfos da burguesia, tanto sexuais como políticos, mas os tolos cegos das cenas finais estão tão tolos e tão cegos quanto no início.

A POLÍTICA DO DESIGN DA ESTÓRIA

Em um mundo ideal arte e política jamais se tocam. Na realidade elas não conseguem separar uma da outra. Como em tudo, a política invade o triângulo da estória: a política do gosto, a política dos festivais e premiações e, o mais importante, a política do artista contra o sucesso comercial. E, como em tudo que é político, a distorção da verdade é maior em seus extremos. Todos nós somos um endereço natural em algum lugar do triângulo da estória. O perigo é que, por razões mais ideológicas do que pessoais, você pode sentir-se compelido a deixar sua casa e embalar em um lugar distante, ficando na armadilha de ter que desenhar estórias que seu coração não acredita. Mas se você observar de forma honesta as polêmicas frequentemente especiosas do cinema, não se perde.

Durante anos o principal debate político no cinema foi "filmes holliwoodianos" contra "filmes de arte". Apesar de estes debates serem datados, seus paradigmas são contemporâneos e muito eloquentes. Tradicionalmente, seus argumentos foram delineados em termos de grande orçamento contra baixo orçamento, ênfase especial contra composição realística, o sistema de estrelas contra anti-estrela, financiamento privado contra ajuda governamental, e patrocínios de aluguel contra *subsidy*. Mas escondido dentro desses debates estão duas visões

de vida diametralmente opostas. A fronteira crucial estende-se ao longo do fundo do triângulo da estética: estaticamente contra mudança, uma contradição filosófica com implicações para o sociólogo. Vamos começar definindo os termos.

O conceito de "filme hollywoodiano" não inclui O REVERSO DA FORTUNA, SEM LEI, SEM JUSTIÇA, DRUGSTORE COWBOY, LEMBRANÇAS DE HOLLYWOOD, SALVADOR - O MARTÍRIO DE UM POVO, O PESO DE UM PASSADO, VELUDO AZUL, BOB ROBERTS, JFK - A PERGUNTA QUE NÃO QUER CALAR, LIGAÇÕES PERIGOSAS, O PESCADOR DE ILUSÕES, FAÇA A COISA CERTA ou TODOS DIZEM EU TE AMO. Esses filmes, entre muitos outros, são aclamados sucessos internacionais produzidos por estúdios de Hollywood. O TURISTA ACIDENTAL, arden mais que 250 milhões de dólares no mundo todo, ultrapassando a maioria dos filmes de *Alfa*, mas não se enquadra nessa definição. O significado político de "filme hollywoodiano" é limitado a trinta ou quarenta filmes dominados por efeitos especiais e um número igual de farsas e comédias que Hollywood faz a cada ano - muito menos da metade da produção total da cidade.

"Filme de arte" em seu sentido mais amplo, significa não hollywoodiano, mais especificamente filmes estrangeiros, mais especificamente ainda filmes europeus. A cada ano, a Europa Ocidental produz mais de quatrocentos filmes, geralmente mais do que Hollywood. "Filme de arte" porém, não se refere às várias produções europeias que são filmes de ação sanguinários, pornografia extrema ou comédia paródica. Na linguagem da crítica de arte, o termo "filme de arte" (uma frase boba - imagine "romance de arte" ou "sacro de arte") é reservado àquelas poucas e excelentes obras, como FESTA DE BABETTE, O CARTEIRO E O PORTA DO MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA CRIMES BANALIS, que conseguem cruzar o Atlântico.

Esses termos foram criados nas guerras da política cultural e apontam para visões da realidade imensamente diferentes, se não contraditórias. Cinastas hollywoodianos tendem a ser extremamente (alguns dizem totalmente) otimistas em relação à capacidade de mudança da vida - especialmente para o melhor. Consequentemente, para expressar essa visão eles confiam na Arquitetura e em uma porcentagem excessivamente alta de finais positivos. Cinastas não hollywoodianos tendem a ser extremamente (alguns dizem "chiquetemente") pessimistas em relação à mudança, professando que quanto mais a vida muda, mais ela fica igual, ou, pior, que a mudança traz sofrimento. Consequentemente, para expressar a futilidade, a destruição e a ausência de significado da mudança, tendem a criar retratos em forma de *Não Tinha* ou *Minimamente* a Anticomunismo extremos com finais negativos.

* Chiquetemente: ridículo, elado pelo termo "chubby" (B. do T.)

São tendências, obviamente, com exceções em ambos os lados do Atlântico, mas essa dicotomia é real e mais profunda que os temas que separam o Velho Mundo do Novo. Americanos são fugitivos das posses de culturas estagnadas e classes rígidas que ameaçam a mudança. Nós mudamos, e mudamos novamente, tentando descobrir o que funciona, se é que algo funciona. Após recorrer a rede de segurança de trilhões de dólares da Grande Sociedade, estamos rasgando-a. O Velho Mundo, por outro lado, apetece ao longo de séculos de experiências difíceis a manter ou mudar, mas transformações sociais inevitavelmente incluem guerra, fome e caos.

O resultado é nossa atitude polarizada para com a estética: o chamado ingênuo de Hollywood (não ingenuidade pela mudança, mas por sua insistência na mudança positiva) contra o pessimismo igualmente ingênuo do *filme de arte* (não ingenuidade por sua visão sobre a condição humana, mas por sua insistência em que nunca haverá nada além do negativo e do caótico). Muito frequentemente, filmes de Hollywood forçam um final alegre por razões mais comerciais do que estéticas; muitos frequentemente, filmes não hollywoodianos se agarram ao lado negro por razões mais estéticas do que sinérgicas. A verdade, como sempre, está em algum lugar entre os extremos.

O foco do filme de arte no conflito interno ameaça o interesse daqueles com uma formação estranha, pois o mundo interior é onde os mais odiados passam uma boa parte de seu tempo. Minimalistas, porém, frequentemente se perturbam o espírito até das coisas mais inócuas por uma dose de mais do que conflito interno. Bora, elas também superestimam seu talento para expressar o invisível na tela. Nessa mesma linha, cinastas de ação de Hollywood subestimam o interesse de seu público por personagens, pensamento e sentimento e, pior, superestimam sua habilidade de evitar clichês do gênero de *Alfa*.

Como a estética em filmes hollywoodianos é frequentemente forçada e repleta de clichês, diretores precisam compensar com algo a mais para segurar a atenção do público, recorrendo a efeitos de transformação e atores cacofônicos: O QUINTO ELEMENTO. Na mesma direção, como a estética é frequentemente mais ou menos no filme de arte, novamente, os diretores precisam compensar. Nesse caso, com uma de duas possibilidades: estímulo intelectual ou emocional. Ou recorrem a lições de diálogos de discussão política, meditação filosófica e descrições autoconscientes das emoções dos personagens ou fotografia, direção de arte e fundo musical marcantes para agitar os sentidos do público: O BACTEN-TE INGLÊS.

A triste verdade das guerras políticas do cinema contemporâneo é que os valores de baixo do "filme de arte" quanto o "filme hollywoodiano" são inversos: enquanto um do outro a estética é forçada a virar uma superfície ofuscante de

especulando e sem para distrair o público do vazio e da futilidade da existência, em ambos os casos, o resultado é a chatice.

Por trás da disputa política sobre finanças, distribuição e prêmios está uma grande divisão cultural, refletida nas visões de mundo opostas da Arquitetura, da Minimalista e da Anarquista. De estória em estória, o rocinante pode mudar-se para qualquer lugar no triângulo, mas a maioria de nós sente-se mais em casa em um lugar ou outro. Você deve fazer suas próprias escolhas "políticas" e decidir onde quer residir. Enquanto decide, permita-me oferecer estas ideias para você pensar.

O escritor deve ganhar a vida escrevendo

Escrever enquanto se trabalha quarenta horas por semana é possível. Milhares já o fizeram. Mas com o tempo, vem a exaustão, a concentração vai embora, a criatividade se desintegra e você é tentado a desistir. Assim disse, você precisa descobrir uma maneira de fazer da escrita sua ganha-pão. A sobrevivência de um escritor talentoso no mundo real do cinema, televisão, teatro e literatura começa com o reconhecimento desse fato: quando o design da estória se distancia da Arquitetura para baixo do manguito, tudo até a Minimalista, a Anarquista e a Não Tanta, o público recua.

O entretenimento não tem nada a ver com a qualidade ou a falta dela. Todos os cantos do triângulo da estória vislumbram outras promessas que o mundo estima, peças de perfeição para nosso mundo imperfeito. Na verdade, o público diminui pela seguinte razão: a maioria dos seres humanos acredita que a vida tem consigo experiências fechadas de mudança absoluta e irreversível; que suas grandes fontes de conflito são externas, que eles são os protagonistas únicos e ativos de sua própria existência, que sua existência opera através de um tempo contínuo dentro de uma realidade consistente, interconectada causalmente, e que dentro dessas realidades eventos ocorrem por razões explicáveis e significativas. Desde que nosso primeiro sustento, olhos fixamente para o fogo que fez e chegou ao pensamento "eu sou", é assim que seres humanos veem o mundo e a si próprios nele. O design clássico é um espelho para a mente humana.

O design clássico é um modelo para a memória e a antecipação. Quando lembramos-nos do passado, juntamos os eventos de forma estruturada? Minimalisticamente? Não. Coleamos e moldamos as memórias à moda de uma Arquitetura para reviver o passado vividamente. Quando sonhamos com o futuro, o que nós mesmos ou outros para reconhecer, nossa visão é minimalista? Anarquista? Não, moldamos nossas fantasias e esperanças no formato de uma Anarquista. O design clássico demonstra as paixões temporais, espaciais e causais da percepção humana, fora das quais a mente humana se rebela.

O design clássico não é uma visão ocidental da vida. Por milhares de anos, no Levante, em Java, no Japão, construtores de estórias da Ásia enquadraram seus trabalhos dentro da Arquitetura, com seus contos septenários de aventuras e grandes paixões. A ideia de filmes tradicionais nos prova que estórias orientais são grandes pelos mesmos princípios do design clássico utilizado no Ocidente, enriquecendo suas narrativas com inteligência e beleza únicas. A Arquitetura não é nem antiga nem moderna, nem oriental nem ocidental; ela é humana.

Quando o público sente que uma estória está chegando muito perto de realidades fictícias, ele a acha tediosa e sem sentido, sente-se alienado e vai o resto. Isso é verdade para pessoas inteligentes e sensíveis de qualquer classe social ou procedência. A vasta maioria da humanidade não consegue endossar as realidades inconsistentes da Anarquista, a passividade minimalista da vida que vive. Quando a estória chega ao fundo do triângulo, o público encontra para aqueles intelectuais leais, céticos, que gostam de ver suas realidades mortais de vez em quando. Este é um público entusiasmado e desafiador, mas um público muito pequeno.

Se o público diminui, o orçamento deve diminuir. Essa é a lei. Em 1951 Alain Robbe-Grillet escreveu *ANO PASSADO EM MALINENAD* e ao longo dos anos setenta e oitenta, escreveu brilhantes quebra-cabeças em forma de Anarquista. Filmes reais sobre o ato de escrever do que sobre o ato de viver. Uma vez perguntou a ele como, mesmo com a verdadeira incoerência de seus filmes, conseguiu filmá-los. Ele disse que nunca gastou mais do que 750 mil dólares para fazer um filme e pouco gastou. Seu público era fiel, mas pequeno. Com um orçamento baixíssimo, seus investidores conseguiriam duplicar seu dinheiro e mantinham-no na cadeia de distribuição. Mas com um investimento de dois milhões, eles perderiam dinheiro e de, sua cadeia. Robbe-Grillet era tanto visionário quanto pragmático.

Se, como Robbe-Grillet, você deseja escrever *Minimalistas* ou *Anarquistas*, encontre um produtor não hollywoodiano para trabalhar com um orçamento baixo e satisfazer-se com relativamente pouco dinheiro, ótimo. Vá em frente. Mas se você escreve para Hollywood, um roteiro de baixo orçamento não é garantia nenhuma. Os profissionais veteranos que lerão sua obra minimalista ou anarquista podem aplaudir sua dominância da imaginação, mas não vão se envolver, porque a experiência mostrou-lhes que se a estória é inconsequente, o público também o é.

Até mesmo orçamentos modestos de Hollywood chegam às dezenas de milhões de dólares, e cada filme precisa encontrar um público grande o suficiente para cobrir o projeto e lucrar mais do que eles ganharam com o mesmo dinheiro em um investimento tradicional. Por que investidores colocassem seus milhões em uma aposta enorme, quando poderiam jogar esse dinheiro no campo imobiliário e saber que no final teriam ao menos um crítico, e não algo que será possuído em

um ou outro festival e depois jogado numa gaveta para ser esquecido? Se um crítico de Hollywood vai entrar nessa jornada com você, é necessário que escreva um filme que tenha ao menos um chance de recuperar seu risco enorme. Em outras palavras, um filme inclinado para a Arquitectura.

O cineasta precisa dominar a forma clássica

Por instinto ou estudo, bons escritores reconhecem que minimalismo e antinaturalismo não são formas independentes, mas reações ao clássico. A *Minutaria* e a *Antinatural* nascem da *Arquitectura* — uma escolha, entre a concórdia. A vanguarda existe para opor-se ao popular e comercial, para então atacar a si própria. Se "filmes de arte" sem trama fossem quentes e estivessem fazendo dinheiro a todo, a vanguarda se revoltaria, denunciando Hollywood por vender-se ao retratismo e assumir o clássico para si.

Esses ciclos entre formalidade/liberdade, simetria/assimetria são tão velhos quanto o teatro aristocrático. A história da arte é uma história de resurreições: os ícones do sistema vigente são destruídos por uma vanguarda que, com o tempo, se torna o novo *estabelecimento*, para ser atacado por uma nova vanguarda que usa os métodos de seus avós como arma. Rock'n'roll, cujo nome veio de uma gíria dos negros para a sexo, começou como um movimento da vanguarda contra os sons dos brancos do pós-guerra. Agora é a definição de anticonformidade musical e é até mesmo usado como música de igreja.

A utilização sôca dos recursos da *Antinatural* não só saiu de moda como virou uma piada. Uma vez satirizada sempre correu ao longo de trabalhos antestruturados, de *UM CÃO ANDALUZ* a *WEEKEND À FRANCESA*, mas agora, endereçada ao desmatamento à cegueira, realidades incongruentes e finais alternativos são matérias-primas de filmes cinematográficos. Pisadas em *Antinatural*, que começava com *A SEDUÇÃO DO MARROCCO*, com Bob Hope e Bing Crosby, foram transformadas nos sinistros de *BANZÉ NO OESTE*, dos filmes do MONTY PYTHON e de *QUANTO MAIS IDOTA MELHOR*. Técnicas da estória que um dia se mostraram perigosas e revolucionárias hoje parecem bobas, mas enganosas.

Respeitando esses ciclos, os grandes contadores de estória sempre souberam que, independentemente do passado e da educação, todos, conscientes ou intuitivamente, entram no ritual da estória com antecipação clássica. Portanto, para escrever *Minutaria* e *Antinatural* o roteirista precisa lidar com ou contra essa expectativa. Somente desvalendo ou transformando cuidados e cuidadosamente a forma clássica, o artista pode levar o público a perceber a vida *verdadeira* escondida

em uma *Minutaria* ou a aceitar o absurdo senso de uma *Antinatural*. Mas como um escritor criativamente rechaça ou aceita o que ele não entende?

Escritores que encontraram sucesso aos cantos do fundo do triângulo da estória sabem que o ponto inicial da compreensão não no topo e começaram suas carreiras no clássico. Bergman escreveu e dirigiu estórias de amor, dramas sociais e histórias por vinte anos antes de entrar no *antestrutur* do *minimalismo* da *O SILENCIO* ou da *antestrutur* de *PERSONA*. QUANDO DUAS MULHERES PECAM, Fellini fez *OS BOAS-VINDAS* e *A ESTRADA DA VIDA* antes de atacar a *Minutaria* de *AMARCORD* ou a *Antinatural* de *3 1/2*. Godard fez *ACOSSADO* antes de *WEEKEND À FRANCESA*. Robert Altman aperfeiçoou seu talento para a estória nos filmes de *TV Bonanza* e *Alfred Hitchcock Apresenta*. Portanto, os mestres dominaram a *Arquitectura*.

Eu simpatizo com o jovem desejo de fazer com que seu primeiro roteiro seja algo na linha de *PERSONA* — QUANDO DUAS MULHERES PECAM. Mas o sonho de entrar na vanguarda deve esperar até que você, como os artistas que faz acasos, também consiga dominar o formato clássico. Não engane a si mesmo achando que compreende a *Arquitectura* por que já viu os filmes. Você vai compreendê-la *quando puder criá-la*. O escritor especifica suas habilidades até que o conhecimento vá do lado esquerdo do cérebro para o direito, até que conhecimento intelectual transforme-se em arte viva.

O escritor deve acreditar no que escreve

Stalinovski pergunta a seus alunos: vocês estão apaixonados pela arte dentro de vocês ou por vocês dentro da arte? Você também deve examinar seus motivos para descrever o que escreve. Por que suas histórias vão de um lado do triângulo ao outro? Qual é sua visão?

Cada narrativa que você cria diz para o público: "eu acredito que a vida é assim". Cada momento deve estar preenchido por sua convicção sincera ou nós sentimos o cheiro da falsidade. Se você escreve com o *minimalismo*, acredita nos significados dessa forma? A experiência lhe convenceu que a vida tem pontos ou nenhuma conclusão? Se sua ambição é o *antidisciplinarismo*, você está convencido da aleatoriedade sem sentido da vida? Se sua resposta é um verdadeiro "sim", então escreva sua *Minutaria* ou *Antinatural* e faça tudo o que for possível para vê-la pronta.

Para a vasta maioria, porém, a resposta honesta para essas questões é não. Ainda assim, subestimamos e, particularmente, *minimalismo* ainda atrai jovens escritores como uma fábula mágica. Por quê? Em primeiro lugar, para muitos, não

são os significados intrínsecos dessas formas que atraem seu interesse. É o que essas formas representam extrinsecamente. Não é o que a Anarquia e a Minúscula são, e sim o que elas não são: elas não são Hollywood.

Os jovens são ensurdecidos que Hollywood e a arte são antitéticas. Os novatos, portanto, querendo ser reconhecidos como artistas, caem na armadilha de escrever um roteiro não pelo que ele é, mas pelo que ele não é. Ele evita o fechamento, personagens ativos, cronologia e causalidade para evitar a pegonha do comercialismo. Como resultado, a paternidade convence seu trabalho.

Uma estória é a incorporação de nossos ideais e padrões na figura de Edmund Huxley, "um objetivo correlativo" para os sentimentos e visões que desejamos instilar no público. Quando você trabalha com um olho em seu roteiro e outro em Hollywood, fazendo escolhas conscientes para evitar a pegonha do comercialismo, você produz o equivalente literário de um acesso de zumbido. Como uma criança que vive sob a sombra de um pai poderoso, você quebra as "regras" de Hollywood porque isso lhe faz sentir-se livre. Mas contradição salvosa ao patetismo não é criatividade: é delinquência pedindo atenção. Diferença pela diferença é uma realização tão ruim quanto seguir escolhas para os imperativos comerciais. Escreva apenas o que você acredita.

ESTRUTURA E AMBIENTE

A GUERRA AO Clichê

Nossos dias são o tempo mais exigente da história para um escritor. Comparte o público de hoje, saturado de estória, com o dos séculos passados. Quantas vezes ao ano um veterano educado ia ao teatro? Em uma era de famílias inteiras e nenhuma máquina de lavar, quanto tempo elas tinham para a sogra? Em uma semana típica, quantos trabalhos devem ter visto ou lido cinco ou seis horas de estória — o que muitos de nós consumimos por dia. No momento em que os fãs de cinema modernos sentem para assistir seu trabalho, terão absorvido dezenas de milhares de horas de TV, cinema, rádio e teatro. O que você vai fazer que eles jamais tenham visto antes? Onde vai encontrar uma estória verdadeiramente original? Como vai vencer a guerra ao clichê?

O clichê está na raiz da imitação do público, e como uma praga espalhada pela ignorância, infecta agora toda a mídia da criação. Muitos frequentemente fechamos os romances e filmes dos cineastas chatados por causa de um final que era óbvio desde o princípio, desapontados porque vimos essas cenas e personagens clichês inúmeras vezes antes. A causa dessa epidemia global é clara e simples, a fonte de todo clichê pode ser ligada a um único problema: a repetição não ensina o mundo de sua estória.

Tais escritores selecionam um ambiente e lançam um roteiro supondo um pleno conhecimento de seu mundo ficcional, quando não têm. Quando eles procuram o material em sua mente, não aparece nada. Para o que recorrem? Filmes, programas de TV, romances e peças com ambientes similares. Do trabalho de

outros casadores, copiam cenas que já vimos antes, para depois dialogar que ouvimos antes, distorcem personagens que já encontramos antes, e fingem que eles são seus. Requebrajam sobre as literaturas e setevam-nos pontos de tédio pois, independente de seu talento, falta-lhes um entendimento profundo do ambiente de sua história e tudo o que ela contém. Conhecimentos e visão do mundo de sua história são fundamentais para alcançar originalidade e excelência.

Ambiente

O AMBIENTE da história é a qualidade contextual: período, duração, localização e nível de conflito.

A primeira dimensão de tempo é o Período. A história ocorre no mundo contemporâneo? No futuro? Em um futuro hipotético? Ou ela é uma daquelas raras fantásticas, como A REVOLUÇÃO DOS BICHOS ou UMA GRANDE AVENTURA, nas quais a localização no tempo é desconhecida e irrelevante?

PERÍODO é o lugar de uma história no tempo.

Duração é a segunda dimensão de tempo. Por quanto tempo a história se esconde dentro da vida dos personagens? Décadas? Anos? Meses? Dias? Ou ela é uma daqueles trabalhos azuis nos quais o tempo da história iguala o tempo do filme, como MEU JANTAR COM ANDRÉ, um filme de duas horas sobre um jantar de duas horas?

Um filme como este, ANO PASSADO EM MARIENBAD, um filme que liquida o tempo em ausência do tempo? É concebível, através de intercalação, superposição, repetição e/ou câmera lenta, que o tempo de filme ultrapasse o tempo da história. Apesar de nenhum filme completo ter conseguido isso, algumas seqüências foram feitas dessa maneira brilhantemente — a mais famosa de todas, a seqüência das "escadarias de Odessa" em O ENCORRAÇADO POTEMKIN. O verdadeiro ataque do exército do Tsar aos protestantes de Odessa não levou mais do que dois ou três minutos, o tempo necessário para marchar pelos degraus do topo à parte mais baixa. O terror na tela expande-se por um tempo cinco vezes maior.

DURAÇÃO é a extensão de uma história ao longo do tempo.

Localização é a dimensão física da história. Qual é a geografia específica da história? Em que cidade? Em quais ruas? Em quais edifícios dessas ruas? Em quais

aparelhos dentro desses prédios? Em que da qual cozinha? Por qual deserto? Em uma viagem a qual planeta?

LOCALIZAÇÃO é o lugar de uma história no espaço.

Nível de conflito é a dimensão humana. Um ambiente inclui não apenas seus domínios físicos e temporais, mas sociais também. Essa dimensão torna-se vertical nesse sentido: em que nível de conflito está sua narrativa? Não importa qual contextualizada em instituições ou internalizada em indivíduos, as forças políticas, econômicas, ideológicas, biológicas e psicológicas da sociedade moldam os eventos tanto quanto o período, a paisagem ou os costumes. Portanto, o grupo de personagens, contendo seus vários níveis de conflito, é parte do ambiente da história.

Sua história focaliza os conflitos internos, ou mesmo subconscientes de seus personagens? Ou, subindo um nível, os conflitos pessoais? Ou, mais alto e distante, as batalhas contra instituições da sociedade? Ainda mais distante, as lutas contra forças da natureza? Do subconsciente às estrelas, a través de todas as experiências multidimensionais da vida, sua história pode ser ambientada em qualquer um dos níveis ou numa combinação deles.

NÍVEL DE CONFLITO é a posição da história na hierarquia das lutas humanas.

A relação entre estrutura e ambiente

O ambiente de uma história define e confina categoricamente suas possibilidades.

Apesar de ser ambiente por uma ficção, nada tudo que venha à mente pode ocorrer dentro dele. Dentro de qualquer cenário, não importando quão imaginário seja, apenas certos eventos são possíveis ou proibidos.

Se o cenário é ambientado dentro de condomínios fechados do oeste de Los Angeles, não veremos seus habitantes protestando contra a injustiça social, provocando tumultos em suas ruas arborizadas, mas eles podem ser acusados de jantares de arrecadação de fundos, cobrando mil dólares o prato. Se o seu ambiente é um projeto residencial nos gostos do leste de Los Angeles, seus cidadãos não participam de jantares de gala a mil dólares o prato, mas podem ir para as ruas exigir mudanças.

Uma **ESTÓRIA** deve obedecer a suas próprias leis internas de probabilidade. A escala de eventos do escritor, portanto, é limitada às probabilidades e possibilidades contidas no mundo que criou.

Cada mundo ficcional cria uma cosmo-logia única e tem suas próprias "regras" de como e por que as coisas acontecem dentro dele. Não importa quão realista ou bizarro o ambiente seja, uma vez que seus princípios causais sejam estabelecidos, eles não podem mudar. Na verdade, de todos os gêneros, Fantasia é o mais rígido e estritamente convencional. Pertencemos ao escritor de Fantasia que dá um salto imenso para longe da realidade, mas exige que as possibilidades sejam bem enfiadas e as coincidências evitadas — a Arquimedes rígida de O MÁGICO DE OZ, por exemplo. Por outro lado, o realismo seco frequentemente permite certos saltos de lógica. Em OS SUSPEITOS, por exemplo, o roteirista Christopher McQuarrie aceita uma selvagem improbabilidade pela "lei" da livre associação.

Estórias não se materializam do nada, mas crescem a partir de materiais já presentes na história e na experiência humana. Do primeiro quadro da primeira imagem, o público inspeciona seu universo ficcional, separando o possível do impossível, o provável do improvável. Conscientemente e inconscientemente, ele quer saber suas "leis", para aprender como e por que as coisas acontecem em seu mundo específico. Você cria estas possibilidades e limitações com sua escolha pessoal do ambiente e da maneira que trabalha nele. Tendo inventado esses limites, você está preso a um contrato que tem de cumprir. Pois uma vez que o público descobre as leis de sua realidade, ele se sente violado caso você as quebre e rejeita seu trabalho como ilógico e não convincente.

Visto dessa forma, você pode sentir o ambiente como uma canal de força para sua imaginação. Quando trabalho com desenvolvimento de roteiros, frequentemente fico perplexo com o modo que roteiristas tentam escapar dessas restrições, recusando-se a serem específicos. "Onde ele estava é ambientado?", eu pergunto. "América", o roteirista responde, animadamente. "Sou um pouco vago. Você tem alguma vantagem em particular em mente?" "Bom, não importa. Essa é sua história, não a minha definitiva. E sobre o divórcio. O que pode ser mais autêntico? Nós podemos ambientá-la em Louisiana, Nova Iorque ou Idaho. Não vai fazer diferença!" Mas isso faz toda a diferença. Uma sapatilha em Bayou tem pouca semelhança com um fêlegio californiano na Park Avenue; também não se parece nele com infidelidade em uma fazenda de batatas. Não existe essa coisa de estória portátil. Uma estória honesta está em casa em um, e apenas um, momento e lugar.

O PRINCÍPIO DA LIMITAÇÃO CRIATIVA

Limitação é vital. O primeiro passo em direção a uma estória bem contada é criar um mundo pequeno e reconhecível. Artistas, por natureza, almejam li-

berdade, portanto o princípio de que as relações entre estrutura e ambiente restringem as escolhas criativas pode instigar a revolta em você. Porém, observando mais atentamente, verá que esse princípio não só pode ser muito poderoso, mas também que o ambiente impõe no design da estória algo além da criatividade, e sim estímulo.

Todas as grandes estórias situam-se dentro de um mundo limitado e reconhecível. Não importa quão grande um mundo ficcional pareça ser observando de perto, você descobrirá que é notadamente pequeno. CRIME E CASTIGO é microscópico. GUERRA E PAZ, apesar de ambientada em uma Rússia conturbada, é focada em um punhado de personagens e suas famílias inter-relacionadas. DR. FANTÁSTICO é ambientado no escritório do General Jack D. Ripper, uma Fortaleza Voadora indo para a Rússia e a tela de guerra do Pentágono. O clima ocorre na antiquação nuclear do planeta, mas a narrativa é limitada a esses três ambientes e oito personagens principais.

O mundo da estória deve ser pequeno o suficiente para que a mente de um único artista possa abarcar o universo ficcional criado, de modo que ele o contorne na mesma profundidade e detalhe que Deus conhece o que criou. Como muitos não costumam dizer, "um padre não mente sem que Deus saiba". Nem um padre deve morrer no mundo de um escritor sem que ele saiba. No momento em que você termina, seu último tratamento, deve ter o conhecimento imperioso de seu ambiente tão profunda e detalhadamente que ninguém poderia levantar uma questão sobre seu mundo — dos hábitos alimentares de seus personagens ao clima em setembro — que você não responda instantaneamente.

Um mundo "pequeno", porém, não significa um mundo trivial. Arte consiste em separar um pequeno pedaço do universo de todo o resto e apresentá-lo de forma que esse pedaço pareça ser a coisa mais importante e fascinante desse universo. "Pequeno", nesse caso, significa "reconhecível".

Conhecimento imperioso não significa uma sabedoria astutida sobre todas as frentes da existência. Significa conhecimento de tudo o que é pertinente. Isso parece um ideal impossível, mas os melhores escritores atingem-no todo dia. De quais questões relevantes sobre tempo, espaço e personagens de GRITOS E SUSURROS Ingmar Bergman se esqueceu? Ou David Maier, em O SUCESSO A QUALQUER PREÇO? Ou John Cleese em UM PRÊMIO CHAMADO WAN-DA? Isso não quer dizer que grandes artistas pensem deliberadamente em todo e qualquer aspecto da vida envolvido por suas estórias, mas em algum nível eles absorvem tudo. Grandes escritores sabem. Portanto, trabalham dentro do que é reconhecível. Um mundo vasto e populoso faz com que a mente se alongue tanto, que o conhecimento tem de ser superficial. Um mundo limitado e bem definido oferece a possibilidade do conhecimento profundo e amplo.

A frente de qualquer história há a história e a memória: quanto maior o mundo, mais fidelidade e o comprometimento do autor, portanto há sempre essas duas coisas e não se pode fugir da história. Quanto maior o mundo, mais complexo o conhecimento do autor, portanto há mais acúmulo de fatos. Resumindo, uma história (relato) original e a história na guerra da vida.

PESQUISA

A chave para vencer essa guerra é a pesquisa, usando o tempo e o esforço para adquirir conhecimento. Há vários tipos de pesquisa: pesquisa de memória, pesquisa de imaginação e pesquisa de fato. Geralmente, uma história precisa dos três.

Memória

Para de escrever e pergunte: "o que eu conheço da minha experiência pessoal que toca a vida de meus personagens?"

Você está escrevendo, digamos, sobre um ecoburo de meia-idade que enfrenta uma situação que pode impulsionar ou destruir sua carreira. Sua vida pessoal e profissional depende disso. Ele tem medo. Mas como é o medo? Lamentavelmente, a memória leva-o de volta ao dia em que sua vida por razões que você jamais compreenderá, trancou-se em um armário, saiu de casa e não voltou até o dia seguinte. Tinha de volta ao presente essas horas longas e alienantes quando a existência lhe sufocou. Será que seu personagem poderia sentir-se assim? Se sim, vividamente descreva seu dia e sua noite no armário. Você pode achar que sabe, mas você não sabe o que sabe até conseguir escrever sobre isso. Pesquisar não é sonhar com o passado. Explore seu passado, reviva-o e depois passe para o papel. Em sua cabeça, é apenas memória, mas no papel virá material de trabalho. Agora, com a bile do medo em sua barriga, escreva uma cena honesta e bruta.

Imaginação

Para de escrever e pergunte: "como seria viver a vida de meus personagens, hoje e lá, há anos, há séculos?"

Esboce em rítmico detalhe como seu personagem faz compras, faz amor, joga - cenas que podem ou não fazer parte de sua história, mas leve-o para dentro de seu mundo imaginário de maneira que ele pareça um déjà vu. Enquanto a

memória nos dá grandes sacos de vida, a imaginação pega fragmentos e lascas de sonho, além de grãos de experiência que não parecem relacionados, e um segredo procura suas conexões escondidas e funde-as em algo único. Ao achar essas ligações e visualizar as cenas, passe tudo isso para o papel. Uma imaginação trabalhando é pesquisa.

Fatos

Você já teve um bloqueio criativo? Daí medo, não é? Os dias passam e nada é escrito. Leva a garrafa porco diversão. Você arruma a escriturinha de um jeito de ouro, até você achar que está ficando louco. Eu conheço uma cara, mas não é uma visita ao seu psiquiatra. É uma visita à biblioteca.

Você está "bloqueado" por não ter nada a dizer. Seu talento não lhe abandonou. Se você tivesse algo a dizer, não conseguiria parar de escrever. Não pode contar seu talento, mas pode deixá-lo em casa pela ignorância. Pois não importa quão silencioso, o ignorante não pode escrever. O talento deve ser estimulado por fatos e ideias. Pesquise. Alimente seu talento. Pesquisa não apenas vence a guerra contra o clichê mas é a chave da vitória sobre o medo e sobre sua própria, a depressão.

Suponha, por exemplo, que está escrevendo no gênero Drama Doméstico. Você foi criado em uma família, talvez tenha criado uma família, já viu famílias, pode imaginar famílias. Mas se você fosse à biblioteca e lesse livros conhecidos sobre dinâmicas familiares, duas coisas muito importantes aconteceriam

- 1 Tudo o que a vida lhe ensinou seria confirmado. Pague após pagar, mas você reconhecerá sua própria família. Essa descoberta de que sua experiência pessoal é universal é crucial. Ela significa que você tem público. Você escreverá de uma maneira única, mas públicos de todos os lugares compreenderão por que os padrões de família são ubíquos. O que você experimentou em sua vida doméstica é análogo a todas as outras - a rivalidades e alianças, lealdades e traições, dores e alegrias. No que expressa emoções que acha que só você sente, cada membro do público se reconhecerá como nascido em sua.
- 2 Não importa com quantas famílias você viveu, quantas observou, quão vívida é sua imaginação, seu conhecimento da natureza da família é limitado ao círculo limitado de sua experiência. Mas enquanto toma notas na biblioteca, sua pesquisa sólida e factual expandirá esse círculo globalmente. Você terá conhecimento de valores sobre o assunto

únicas e poderosas, e então alcançará uma profundidade de compreensão que jamais conseguiria de outra maneira.

Pesquisas de memória, imaginação e fatos são frequentemente seguidos por um fenômeno que os autores sabem descrever em termos racionais: personagens simplesmente surgem para a vida, fazem suas escolhas e agem a partir de suas próprias liberdades, criando pontos de virada que impõem, constroem e reconstroem a história até que o autor tenha dificuldade de escrever rápido o suficiente para acompanhar o dilúvio de ideias.

Esse "nascimento virgem" é uma chamativa sobreposição em que escritores sabem se perder. Mas essa imprecisão se transforma de que a história se escreve e se cria simplesmente no momento que o conhecimento do assunto por parte do escritor atingiu o ponto de saturação. O escritor transforma-se no dono de seu pequeno universo e se topa com o que parece ser geração espontânea, mas é, na verdade, recompensa pelo árduo trabalho.

No entanto, tenha isto em mente: embora a pesquisa lhe forneça materiais, ela não substitui a criatividade. Pesquisas biográficas, psicológicas, físicas, políticas e históricas sobre o ambiente e o elenco são essenciais, mas infelizmente não levam à criação de eventos. Uma história não é a acumulação de informação presa à narração, mas um design de eventos que aos poucos se tornam um clássico significativo.

Ainda mais importante: pesquisa não pode virar procrastinação. Muitos criadores imaginários passam anos pesquisando e nunca chegam a escrever nada. Pesquisas é parte para alimentar as fontes da imaginação e da invenção, nunca um fim próprio. Também não existe uma sequência para a pesquisa. Não anote nos seus cadernos de estudos sociais, biográficos e históricos a, mas veja que esse trabalho está completo, começamos a escrever uma história. Criatividade acontece e não racional. A criação e a exploração usam caminhos alternativos.

Imagine-se escrevendo um Thriller Psicológico. Comece talvez com um "e se...". O que aconteceria se uma psicóloga violasse sua ética profissional e tirasse um caso com um de seus pacientes? Impulsado, você pensa, quem é esse doente? O paciente? Talvez ele seja um sádico, em estado de choque, catatônico. Por que ele se apresenta por ele? Análise e explore até que o crescente conhecimento o leve a uma especulação bombástica; suponha que ele se apaixone quando seu tratamento parece fazer milagres: sob hipnose, sem alhos grandes e artísticos diretores para revelar uma personalidade bela, quase angelical.

Essa visão parece ser muito doce para ser verdade, então você procura algo em outra direção e imerso em seus estudos você descobre o conceito de esquizofrenia bem-sucedida: alguns psicóticos possuem inteligência e força de vontade tão altas que conseguem esconder com facilidade sua loucura de todos à sua

volta, incluindo até psiquiatras. Será seu paciente um desses? Será que sua doença está apaziguada por um tempo que ela seja assim curada?

Quando novas ideias surgem, tanto da própria quanto os personagens descrevem no que sua história cresce, questões são levantadas e postas por novas pesquisas. Criação e investigação vão de um lado para o outro, criando demandas uma da outra, puxando e empurrando dessa maneira até que a história saia do ovo viva e completa.

ESCOLHAS CRIATIVAS

A boa escrita nunca é um para um, nunca é uma questão de projetar um número exato de eventos necessários para preencher uma história e em seguida escrever os diálogos. Criatividade é cinco para um, talvez dez ou vinte para um. O trabalho exige a invenção de muito mais material que você pode usar, e em seguida a seleção dessa quantidade de eventos de qualidade, momentos de originalidade que são verdadeiros para o personagem e para o mundo. Quando atores comparecem um a outro, por exemplo, dizem frequentemente "em gosto de suas escolhas". Eles sabem que se um colega teve uma ideia brilhante em um momento é porque, durante os ensaios, o ator experimentou vinte maneiras diferentes de encenar a cena, e então escolheu um momento perfeito. O mesmo é verdadeiro para nós.

CRIATIVIDADE significa escolher ideias criativas de milhares e escolher.

Imagine que você escreva uma comédia romântica ambientada no East Side de Manhattan. Seus pensamentos vão de um lado para o outro entre as vidas de paradas de seus personagens, procurando o momento perfeito para eles se encontrarem. Então vem uma inspiração repentina: "um bar de solteiros! É isso! Eles se encontram no P. J. Clarke's!" E por que não? Levando em conta os efeitos noturnos de sua imaginação, um encontro em um bar de solteiros é certamente possível. Por que não? Porque é um clichê horrendo. Em uma ideia nova quando Dustin Hoffman encontra Mia Farrow em JOHN & MARY, mas desde então, amantes yuppie ebarbam um ao outro em bares de solteiros filme após filme, e também em novelas e sitcoms.

Mas se você conhece o ofício, você sabe como criar clichês: esboce uma lista de cinco, dez, quinze cenas difíceis para "paradas do East Side se encontrarem". Por quê? Porque roteiristas experientes nunca criam cenas inspiradas

tradição. Na maior parte das vezes, inspiração é a primeira ideia que você pega do topo da sua cabeça, e o que está no topo da sua cabeça é todo filme que você já viu e todo romance que já leu, oferecendo clichês à vontade. É por isso que nos apressamos por uma ideia na segunda, dormimos, ruminamos o roteiro e nos sentimos enojados na terça quando percebemos que já vivemos esse clichê em dezenas de outros trabalhos. Inspiração verdadeira vem de uma fonte mais profunda, então deixe sua imaginação solta e experimente:

1. Bar de solteiros. Clichê, mas é uma escolha. Não a jogue fora ainda.
2. Park Avenue. Um pau de BMW do rapaz esboso. Ele fica ao pé no metrô, inconsciente em seu ternão bem cortado. A garota passa pelo local com um moto e um pé na. Ele pega o estope e, enquanto ela coseteia o carro, ele faz às vezes de ajudante, entregando o macaco, os parafusos, as calotas... até que de repente seus olhos se encontram e se tem falas.
3. Banheira. Ela está tão bêbada em uma festa de Natal do escritório que acaba morando por engano no banheiro masculino para tomar. Ele a encontra estatelada no chão. Rapidamente antes que outros entrem, truca a porta de um compartimento e ajuda-a a se recuperar. Quando a barra está limpa, ele a tira do banheiro, levando-a de uma vez só.

Dessa maneira a lista cresce. Você não precisa escrever cenas completas. Você está procurando por ideias, então escreva apenas um esboço do que acontecerá. Se você conhece seus personagens e seu mundo profundamente, essa tarefa vai ser uma tarefa difícil. Uma vez que você escreveu suas melhores ideias, procure na sua lista, perguntando as seguintes questões: qual cena é mais verdadeira para meus personagens? Mais verdadeira para seu mundo? E que nunca tenha estado na tela dessa maneira antes? Essa é a cena que você quer no seu roteiro.

Suponha, porém, que enquanto revisa as cenas de encontros solteiros da sua lista, lá no fundo você se dá conta que, apesar de todas terem suas virtudes, sua primeira impressão estava certa. Clichê ou não, esses amantes nunca se encontram em um bar de solteiros; nada poderia expressar mais suas atitudes e *milieu*. Siga seus instintos e comece uma lista nova: uma dúzia de maneiras diferentes de se encontrar em um bar de solteiros. Pesquise esse mundo, frequente um, observe a realidade, sorvete-se, até que conheça a cena do bar de solteiros como nenhum outro escritor anterior a você conheceu.

Procurando pela cena em sua nova lista, você pergunta as mesmas coisas: qual variação é mais verdadeira para os personagens e o mundo? Qual nunca foi vista antes? Quando seu roteiro virar um filme e a câmera caminhar em direção

a uma bar de solteiros, a primeira reação do público pode ser "cara, não pode ser verdade, mas uma cena de bar de solteiros". Mas no momento em que você se leva pela porta, mostra o que realmente acontece nesses lugares. Se você faz seu trabalho direito, queiros vão cair e cabeças vão concordar: "hi, cara! Não tem essa de qual é o seu signo? ou Leu algum livro bom recentemente?" Esse filme encerra o constrangimento, o perigo. Essa é a verdade.

Se o seu roteiro completo contém toda uma que já escreveu, se você nunca jogou uma ideia fora, se sua descrição não vai muito além da moderação no diálogo, é quase certo que ao final das contas 90% do que fazemos não é o melhor que poderíamos fazer. Se, porém, a pesquisa inspira uma ideia de dez para um ou vinte para um, e as suas ideias são boas o suficiente para descobrir aquelas sete por cento de excelência e queimar o resto, todos os cenários vão fascinar o público e o mundo ficará espantado com sua genialidade.

Ninguém tem que ver seus defeitos, e não ser que você adicione verdade à extravagância e mostre-as ao público. Genialidade não é apenas o poder para criar boas e cenas expressivas, mas também o gosto, o julgamento e a vontade de destruir banalidades, vaidades, falsas impressões e memórias.

ESTRUTURA E GÊNERO

OS GÊNEROS DO CINEMA

Ao longo de dezenas de milhares de anos de histórias contadas ao lado das fogueiras, quanto milênios de escrita, dois mil e quinhentos anos de teatro, um século de cinema e oito décadas de rádio e televisão, inúmeras gerações de autores criaram uma diversidade estonteante de padrões para a história. Para acompanhar essa evolução de ideias, vários sistemas foram delineados para organizar as histórias de acordo com seus elementos comuns, classificando-as em gêneros. Os sistemas, porém, nunca concordam quais elementos da história deverão ser usados na organização e, portanto, nunca concordam quanto ao número e à natureza dos gêneros.

Aristóteles nos deu os primeiros gêneros dividindo dramas de acordo com a carga de valor do final e o design da história. Uma história, percebeu, pode acabar com uma carga positiva ou negativa. Cada um desses dois tipos pode ter um Design Simple (final simples sem pontos de virada ou surpresa) ou um Design Complexo (com um clímax que resulta em uma mudança profunda na vida do protagonista). O resultado é seus quatro gêneros básicos: Trágico Simple, Trágico Completo, Cômico Simple e Cômico Completo.

Pelos séculos, porém, a teoria de Aristóteles foi perdida, e os sistemas de gênero ficaram cada vez mais obscuros e inúteis. Goethe listou seis tipos, de acordo com o assunto: amor, vingança, e por aí vai. Schiller argumentou que deviam existir mais, mas não poderia nomeá-los. Foi apareceu com nada menos que três dúzias de gêneros, que ele chamou "Trinta e Seis Situações Dramáticas" mas suas categorias, como "Um Cão Involuntário Comido por Amor" ou "Auto-sacrifício por um Ideal" são confusos demais para serem usados. O se-

miologista Metz reduziu todos os filmes em oito possibilidades que chamou de "suavizações", e então tentou esquematizar todo o cinema dentro de "Grande sintagmática", mas seus esforços de transformar a arte numa ciência desmoronaram como a Torre de Babel.

O crítico neofuncionalista Norman Friedman, por outro lado, desenvolveu um sistema que novamente delinea os gêneros de acordo com estrutura e valores. Deveria a Friedman distinguir como a *Trama de Educação*, a *Trama de Redenção* e a *Trama de Desilusão* — ficaria aqui em que o arco da história está no nível de conflito interno, para trazer à tona mudanças profundas na mente ou na natureza moral do protagonista.

Enquanto estudiosos discutem sobre definições e sistemas, o público já é profundo conhecedor dos gêneros. Ele entra a cada sessão munido de um conjunto completo de expectativas aprendidas com uma vida inteira de experiências no cinema. A sofisticação do público quanto ao gênero deixa para o roteirista um desafio crítico: ele não deve apenas contrariar as expectativas do público, para não correr o risco de causar confusão e desapontamento, como também deve concretizar sua expectativa por momentos medidos e inesperados, para não correr o risco de entediá-lo. Esse traque duplo é impossível sem um conhecimento do gênero que ultrapasse o do público.

Abaixo segue o sistema de gêneros e subgêneros utilizado por roteiristas — um sistema que evoluiu da prática, e não da teoria, e que muda de acordo com a diversidade de assuntos, ambientes, papéis, eventos e valores.

1. **ESTÓRIA DE AMOR.** Seu subgênero, *Salvação do Amigo*, substitui o amor romântico pela amizade: CAMINHOS PERIGOSOS, TUDO PELA VIDA, ROMY E MICHELLE.
2. **FILME DE TERROR.** Esse gênero divide-se em três subgêneros: o *Mistério*, em que a fonte do terror é assombrosa, porém sujeita a explicações "racionais" como seres de outros planos, monstros criados pela ciência, ou um maníaco; o *Sobrenatural*, em que a fonte do terror é um fenômeno "irracional" do reino dos espíritos; e o *Supernatural*, em que o público tenta adivinhar a fonte do terror entre as duas possibilidades acima — O INQUILINO, A HORA DO LOBO, O LUMINADO.
3. **ÉPICO MODERNO** (o indivíduo contra o estado): SPARTACUS, A MULHER FAZ O HOMEM, VIVA ZAPATA!, 1984, O POVO CONTRA LARRY FLINT.
4. **PAROESTE.** A evolução desse gênero e seus subgêneros é brilhantemente traçada em *Six Gun and Society*, de Will Wright.

3. **FILME DE GUERRA.** Apesar de a guerra ser frequentemente pano de fundo para outro gênero, como a História de Amor, o **FILME DE GUERRA** é especificamente sobre o combate. *Pro-Guerra* contra *Antiguerra* são seus subgêneros primários. Filmes contemporâneos geralmente se opõem à guerra, mas por muitas décadas, a memória glorificava-a secretamente, até mesmo em sua forma mais terrível.
4. **TRAMA DE MATURAÇÃO** ou a estória sobre a virada da idade: **CONTA COMIGO, OS EMBALOS DE SÁBADO À NOITE, NEGÓCIO ARRISCADO, QUERO SER GRANDE, BAMBI, O CASAMENTO DE NURIEL.**
7. **TRAMA DE REDEMPÇÃO.** Aqui o arco do filme é focado em uma mudança moral interior do protagonista, indo do mal para o bem: **DESAFIO À CORRUPÇÃO, LORDE JIM, DRUGSTORE COWBOY, A LISTA DE SCHINDLER, A PROMESSA.**
8. **TRAMA DE PUNIÇÃO.** Nesse tipo de filme o bom rapaz torna-se mau e é punido: **OURO E MALDIÇÃO, O TESOURO DE SIERA MADRE, MEPHISTO, WALL STREET - PODER E COBIÇA, UM DIA DE FÚRIA.**
9. **TRAMA DE PROVAÇÃO.** Esconde sobre a força de vontade contra o desejo de se render: **O VELHO E O MAR, REBELDIA INDO-MAVEL, FITZGARRALDO, FORREST GUMP, O CONTADOR DE HISTÓRIAS.**
10. **TRAMA DE EDUCAÇÃO.** O arco desse gênero é focado em uma mudança profunda na visão do protagonista sobre a vida, sobre as pessoas ou sobre si mesmo indo do negativo (ingenuidade, cética, fatalismo, autodestrutiva) ao positivo (sabedoria, caridade, otimismo, autoconfiança): **ENSINA-ME A VIVER, A FORÇA DO CARINHO, LUZ DE INVERNO, O CARFEIRO E O POETA, MATADOR EM CONFLITO, O CASAMENTO DO MEU MELHOR AMIGO, JANÇA COMIGO.**
11. **TRAMA DE DESILUSÃO.** Uma mudança profunda na visão de mundo do positivo ao negativo: **O CÍRCULO DO VÍCIO, O ECLIPSE, TRINTA ANOS ESTA NOITE, O GRANDE GATSBY, MACHETH.**

Alguns gêneros são megagêneros, são geniais e complexos que estão repletos de numerosas variações e subgêneros.

12. **COMÉDIA.** Subgêneros vão da *Paródia* à *Sátira*, passam pelo *Sitcom*

e a *Comédia Romântica* até o *Paródia*, a *Parva*, o *Humor Negro*, todas com diferentes focos para o ataque cômico (frescos burlescos, rancos das classes mais abastadas, paqueras adolescentes etc.), e graus de ridicularização (branda, clássica, letal).

13. **CRIME.** Subgêneros variam primordialmente de acordo com a resposta para a seguinte pergunta: de qual ponto de vista emergem os crimes? *Mistério de Assombramento* (PV do detetive-chefe), *Capote* (PV do chefe do crime), *Detetive* (PV do policial), *Clôny* (PV do mafioso), *Thriller* ou *Conto de Viagem* (PV da vítima), *Tribunal* (PV do advogado), *Jornalístico* (PV do repórter), *Expiação* (PV do espião), *Deusa de Prisão* (PV do prisioneiro): **Filme Noir** (PV de um protagonista que pode ser parte criminoso, parte detetive e parte vítima de uma *femme fatale*).
14. **DRAMA SOCIAL.** Esse gênero identifica problemas na sociedade - pobreza, sistema educacional, doenças contagiosas, os desfavorecidos, revelam como a sociedade e assim por diante - e então constrói uma estória demonstrando uma cura. Ele tem um número de subgêneros com focos bem específicos: *Drama Doméstico* (problemas com a família), *Filmes Feministas* (identitas como carcereira contra família, urante contra crianças), *Drama Político* (corrupção na política), *Ecodrama* (batalhas para salvar o meio ambiente), *Drama Médico* (lutas contra doenças físicas), *Psicodrama* (lutas contra doenças mentais).
15. **AÇÃO/AVENTURA.** Esse gênero frequentemente emprega aspectos de outros gêneros como *Guerra* ou *Drama Político*, como motivação para ação explosiva e acrobacias. Se um filme de **AÇÃO/AVENTURA** incorpora idêntico como destino, hubris ou escuridão, ele torna-se o subgênero *Alta Aventura*: **O HOMEM QUE QUERIA SER REI**. Se a *Alta Aventura* é a base de antagonismo, o filme se desloca para *Subintervenção*, **VIVOS, O DESTINO DO POSSIDON.**

Numa visão ainda mais ampla, supragêneros são criados a partir de ambientes, estilos de performance ou técnicas de filmagem que contêm uma variedade de gêneros autônomos. São como manchas de visões que se sobrepõem, onde cada um dos gêneros básicos, subgêneros ou qualquer combinação entre eles se encontra em casa:

16. **DRAMA HISTÓRICO.** A história é uma fonte inesgotável de material para o *estória*, e abrange todo tipo de narrativa imaginável. O

Filmes do gênero, geralmente são mais complexos, exigentes, que contam com uma estrutura fixa (a do 12)

ban do tempo da história, porém, é selado com esse aviso: o que é passado tem de ser presente. Um roteirista não é um poeta que espere ser descoberto após a morte. Ele deve procurar um público contemporâneo. Portanto, o melhor uso da história, e a única desculpa legítima para ambientar um filme no passado e, portanto, adicionar milhares de argumentos, é o anacronismo — usar o passado como um vídeo transmissor de eventos do qual nos mostra o presente.

Muitos subgêneros contemporâneos não têm argumentos ou controvérsias, que é difícil dramatizá-los no presente sem alienar o público. Tais dramas são frequentemente mais bem vistos a uma distância segura no tempo. O **DRAMA HISTÓRICO** faz do passado um espelho do presente, demandando clareza e supérfluos problemas como o racismo em **TEMPO DE GLÓRIA**, batalhas religiosas em **MICHAEL COLLINS**, o preço da liberdade ou violência de todos os tipos, especialmente contra mulheres, em **OS IMPERDÁVEIS**.

JITAGENS PERIGOSAS, de Christopher Hampton, ambienta uma história de amor/ódio com um final trágico na França dos bebados e respostas picarescas através um protocolo para o desastre comercial. Mas o filme atrai um público imenso jogando uma luz cascadante em uma horizontalidade moderna politicamente muito sensível para ser dita diretamente: paguê como forma de combate. Hampton voltou dois séculos, para uma era em que a política sexual explodia em guerra pela supremafia sexual, em que a conexão ascendente não era amor mas medo e desconfiança do outro oposto. Apesar do ambiente antiquado, em muitos o público sentiu-se imediatamente em casa com seus aristocratas corruptos — eles são a gente.

17 BIOGRAFIA. Este primo do Drama Histórico é focado em uma pessoa em vez de uma era. A **BIOGRAFIA**, porém, nem sempre pode se tornar uma simples crônica. O fato de que alguém viveu, morreu e fez coisas interessantes desse mundo é de interesse imediato acadêmico. O biógrafo deve interpretar os fatos como se fossem ficção, encontrar o significado da vida do sujeito e então colocá-lo como protagonista de um roteiro do gênero que for adequado. **A MORTALIDADE DE LINCOLN** defende o inocente em um Drama de Tribunal; **GANDHI**, trata-se o herói de um Épico Moderno; **ISADORA** sucumbe a uma Trama de Desilusão; **NIXON** sofre em uma Trama de Purificação.

Essa advertência aplica-se igualmente ao subgênero **AUTOBIOGRAFIA**. Essa linguagem é comum com cineastas que sentem que de-

vem escrever um filme sobre um assunto que eles conhecem bem. E fazem certo. Mas filmes autobiográficos frequentemente sofrem pela ausência da mesma virtude que prometem: autoconhecimento. Pois se é verdade que a vida não examinada não é digna de ser vivida, é verdade também que a vida não vivida não é digna de ser examinada. **BIG WEDNESDAY**, por exemplo.

18 DOCUMENTÁRIO. Um segundo primo do Drama Histórico, o **DOCUMENTÁRIO** é centrado em eventos recentes em vez do passado. Uma vez navegado pelo cinema *realist* **A BATALHA DE ARGEL**, tornou-se um gênero popular na TV, e vezes poderosa, mas frequentemente com pouco valor documental.

19 DOCUMENTÁRIO. Esse gênero finge ser baseado na verdade ou memória, compõe-se como um documentário ou autobiografia, mas é pura ficção. Ele subverte o cinema baseado em fatos reais para analisar situações hipotéticas ou histórias do mundo do *what-if* em **ISTO É SPINAL TAP**; a Igreja Católica em **ROMA**; modismos da classe média em **ZELIG**; jornalismo televisivo em **MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA CRIMES BANAIS**; política em **BOB ROBERTS**; valores grosseiros americanos em **UM LUGAR PARA MORRER**.

20 MUSICAL. Descendente da ópera, esse gênero nos apresenta uma "realidade" em que os personagens cantam e dançam suas histórias. É frequentemente uma História de Amor, mas pode ser um Filme Noir, a adaptação para os palcos de **CREPÚSCULO DOS DEUSES**, Drama Social: **AMOR, SUBLIME AMOR** Trama de Purificação: **O SHOW DEVE CONTINUAR**, Biografia: **EVITA**. De fato, qualquer gênero pode funcionar na forma musical e todos podem ser adaptados na Comédia Musical.

21 FIÇÃO CIENTÍFICA. Em futuros hipotéticos que tipicamente não incluem escatológicos de caos e tirania, um escritor de **FIÇÃO CIENTÍFICA** frequentemente jura o *Épico Moderno* do homem contra o estado à *Agência*. Aventura: a história **GUERRA NAS ESTRELAS** e o **VINGADOR DO FUTURO**. Mas, assim como a história, o futuro é um ambiente que qualquer gênero pode funcionar. Em **SOLARIS**, por exemplo, Andrei Tarkovsky criou a ficção científica para investigar os conflitos internos de uma Trama de Desilusão.

22 FILMES ESPORTIVOS. Esporte é um ambiente típico para a mudança de personalidade. Este gênero é um *leitmotiv* para a Trama de Maratona: **HERÓIS SEM AMANHÃ**, a Trama de Redenção.

MARCA DO PELA SARJETA, e *Trama de Educação*: SORTE NO AMOR, a *Trama de Punição*. TOURO INDOMÁVEL, a *Trama de Provação*. CARRUAGENS DE FOGO, a *Trama de Desilusão*. THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER, *Salvação do Amigo*. HOMENS BRANCOS NÃO SABEM ENTERRAR, *Drama Social*: UMA EQUIPE MUITO ESPECIAL.

23. **FANTASIA**. Aqui o autor brinca com o tempo, o espaço e o corpo físico, transformando e misturando as leis da natureza e do sobrenatural. As realidades diferentes da FANTASIA atraem o gênero de Ação, mas também aceitam outros gêneros, como a *Estória de Amor*. EM ALGUM LUGAR DO PASSADO, *Drama Político/Alegoria*. A REVOLUÇÃO DOS BICHOS, *Drama Social*. SE... *Trama de Maturação*. ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS.

24. **ANIMAÇÃO**. Aqui, as leis do realismo universal imperam: qualquer coisa pode virar outra. Assim como a *Fantasia* e a *Ficção Científica*, ANIMAÇÃO inclina-se para os gêneros de Ação e Para as dos desenhos: PERNALONGA, ou *Alta Aventura*. A ESPADA ERA A LEI e SUBMARINO AMARELO; e como o público (ouem) é um mercado natural, muitos *Tramas de Maturação*: O REI LEÃO, A PEQUENA SEREIA, mas como os animadores da Europa Ocidental e do Japão nos mostram, não existem limites.

Finalmente, para aqueles que acreditam que gêneros e suas convenções são preocupações apenas de autores "comerciais", e que a arte seria não a genérica, deixe-me adicionar um último nome na lista.

25. **FILME DE ARTE**. A noção de vanguarda sobre o cinema fora dos gêneros é antiga. Ninguém escreve no vácuo. Após milhares de anos de *estória*, nenhuma *estória* é tão diferente e pura de não ter nenhuma similitude com tudo aquilo que já foi escrito. O FILME DE ARTE transformou-se em um gênero adicional, dividível em dois subgêneros, *Minimalismo* e *Antiestrutura*, cada qual com seu complexo de convenções formais de estrutura e cosmologia. Assim como o *Drama Histórico*, o FILME DE ARTE é um supragênero que envolve outros gêneros básicos: *Estória de Amor*, *Drama Político* etc.

Apesar da lista ser essencialmente abrangente, nenhuma lista pode ser definitiva ou completa, pois as fronteiras entre os gêneros sobrepoem-se frequentemente, e eles influenciam-se e fundem-se uns aos outros. Gêneros não são estáticos ou

rígidos, e são flexíveis e expansíveis, mas ainda são firmes e ativos o suficiente para serem identificados e trabalhados, assim como um compositor brinca com os movimentos maleáveis dos gêneros musicais.

A ideia de que de cada roteirista é primeiro identificar seu gênero, e então pesquisar suas práticas governantes. E não há como escapar dessas tarefas. Somos todos escritores de gêneros.

A RELAÇÃO ENTRE ESTRUTURA E GÊNERO

Cada gênero impõe convenções no design da *estória*, cargas de valores convencionais no clima como o final negativo na *Trama de Desilusão*; acediações convencionais como nos *Parosques*, eventos convencionais como *gusto-encontro* garota em uma *Estória de Amor*; papéis convencionais como o criminoso em uma *Estória de Crime*. O público conhece essas convenções e espera vê-las na tela. Consequentemente, a escolha do gênero determina a linha direcional o que é possível dentro de uma *estória*, como seu design deve prever o reconhecimento e as antecipações do público.

CONVENÇÕES DE GÊNERO são ambientes, papéis, eventos e valores específicos que definem gêneros individuais e seus subgêneros.

Cada gênero tem suas convenções únicas, mas em alguns deles, são relativamente simples e maleáveis. A convenção primária da *Trama de Desilusão* é um protagonista que vive a *estória* cheio de otimismo, com grandes ideias ou crenças cuja visão da vida é positiva. Sua segunda convenção é um padrão de repetidas viradas negativas na *estória* que podem, a princípio, levantar suas esperanças, mas no final envenenam seus sonhos e valores, deixando-o profundamente cínico e desiludido. O protagonista de *A CONVERSAÇÃO*, por exemplo, começa com uma visão de vida ordenada e segura e termina em um pesadelo paranoico. Este conjunto simples de convenções oferece possibilidades incontáveis, pois a vida oferece mil caminhos para o desespero. Entre os vários filmes memoráveis nesse gênero estão *OS DEBILITADOS*, *A DOCE VIDA* e *JENNY*.

Outros gêneros são relativamente inflexíveis e contam com um conjunto de convenções rígidas. Em *filmes de Crime* é necessário que haja um crime: ele deve ocorrer no início da narrativa. É necessário também um personagem detetive, profissional ou amador, que descobre pistas e suspeitas. No *Thriller*, o criminoso deve fazer com que o detetive encare o crime como um ataque pessoal. A *estó-*

ria pode começar com um policial que trabalha apenas por dinheiro, mas, para aprofundar o drama, em algum momento o cômico tem que passar dos limites. Clichês crescem como fungo ao redor dessas convenções: o assassino ameaça a família do policial, ou faz com que ele mesmo se torne um suspeito; ou, o clichê dos clichês enunciado em *RELIQUIA MACABRA*, ele mata o parceiro do detetive. No final, o policial tem de identificar, prender e punir o criminoso.

A Comédia contém uma miríade de subgêneros também, assim como suas próprias convenções, mas uma convenção suprema usa esse imaginário e o dialeto do drama: ninguém se machuca. Na Comédia, o público deve sentir que não importa como os personagens batem nas paredes, não importa como gritam e reagem sob as chicotadas da vida, isso não os machuca de verdade. *Pérfido* podia cair em cima de Laurel e Hardy, mas eles levantam-se da ruína, tiram o pó do paletó, seguram "que bagaço" e seguem em frente.

Em *UMA PEDRA CHAMADO WANDA*, Ken (Michael Peña), um personagem com um amor obsessivo por animais, tenta matar uma velhinha, mas acidentalmente mata seus cães terrier. O último cachorro morre debaixo de um bloco gigantesco de concreto com a pua para fora. Charles Catchton, o diretor, filma duas versões desse momento: a primeira mostra apenas a paisagem, mas para a outra ele foi ao apogeu, resolve um caso de entranhas e adicionou música de rages e sangue quando o concreto camagado. Quando essa imagem sangüinolenta aparece na frente do público na pré-estreia, o cinema ficou quieto. O sangue e as urpas dizem "isso dói". Para o lançamento ao público, Catchton mudou para a tomada mais limpa e conseguiu as risadas. Por convenção de gênero, o escritor da comédia tem a tarefa dupla de colocar os personagens nos tormentos do inferno enquanto garante ao público que as coisas não queimam de verdade.

Além desses limites está o subgênero Comédia de Humor Negro. Aqui, o roteirista transforma as convenções cômicas e permite que seu público sintam uma dor cortante, porém jamais insuportável: *O RINTE QUEFRIDO*, *A GUERRA DOS ROSES*, *A JORNADA DO PODEROSO PRIZZI* filmes nos quais o riso frequentemente nos sufoca.

As convenções dos Filmes de Arte vêm de práticas externas como não ter histórias (ou saltinhos de estrelas) no elenco, ser produzido fora do sistema de Hollywood e escrito geralmente em uma língua que não seja o inglês — e essas características se tornam argumentos para a venda, quando os responsáveis pelo marketing encorajam os críticos a bajularem o filme por ser uma produção menor. Suas convenções internas prioritárias são, primeiramente, a elaboração do cerebral. O Filme de Arte favorece o intelecto, autoconstruindo emoções fortes sob um lençol de climas, enquanto, por meio de enigmas, simbolismo ou temas não resolvidos, se torna um convite à interpretação e análise no nível pós-filme dos críticos de

arte. Em segundo lugar é essencialmente, o design da estética de um Filme de Arte depende de uma grande convenção: fugir ao convencional. A fuga das convenções no Minimalismo e Antiestrutura é a conversão distinta dos Filmes de Arte.

Sucesso no gênero Filme de Arte usualmente resulta reconhecimento imediato como artista, porém temporário. Por outro lado, o durável Alfred Hitchcock trabalhou somente dentro da *Acquiescência* e das convenções de gênero, sempre procurando o público de massa e, habitualmente, encontrando-o. Ainda assim, hoje ele está ao topo do panteão dos cineastas, reverenciado imediatamente como um dos maiores artistas do século, um poeta dos filmes cujos trabalhos ressoam com imagens sublimes de sexualidade, religiosidade e pontos de vista suís. Hitchcock sabia que não existe uma contradição necessária entre arte e sucesso popular, sem uma conexão necessária entre arte e Filmes de Arte.

DOMÍNIO DO GÊNERO

Cada um de nós deve muito às grandes tradições da história. Você não deve apenas respeitá-las, mas torná-las parte em seu gênero e suas convenções. Nunca acha que conhece os gêneros por ter assistido aos filmes. Isso é como achar que pode compor uma sinfonia por que já ouviu todas as nove de Beethoven. Você não que estudar a forma. Livros de crítica de gênero podem lhe ajudar, mas poucos são atuais e nenhum é completo. Porém, leia tudo o que puder, pois precisamos de toda ajuda possível, de qualquer lugar onde possamos achá-la. Mas a parâmetros mais valioso vem da autoobservação; nada acende a imaginação como desenterrar um tesouro escondido.

O estudo dos gêneros será mais produtivo assim: primeiro, liste todos aqueles trabalhos que você acha similar ao seu, tanto sucessos quanto fracassos (o estudo dos fracassos é esclarecedor e humilhante). Depois, abra os filmes e, se possível, adquira os roteiros. Então, estude os filmes com a caneta, virando as páginas do roteiro, seguindo o filme, quebrando cada história em elementos de ambiente, papel, eventos e valor. Finalmente, empilhe essas análises e leia todas se perguntando: o que todas as histórias do meu gênero sempre têm? Quais são suas convenções de tempo, lugar, personagem e ação? Até descobrir as respostas, o público sempre estará um passo à sua frente.

Para antecipar as expectativas do público, você deve torná-las parte em seu gênero e suas convenções.

Se um filme foi promovido corretamente, o público chega cheio de expecta-

tativa. No jargão dos profissionais de marketing, ele está "posicionado". "Posicionar o público" significa isto: não não queremos que as pessoas venham ver nosso trabalho perdidas e incertas, sem saber o que esperar, forçando-nos a gastar os vinte primeiros minutos do jôgo com dicas sobre a atitude que devem tomar diante da estória. Queremos que elas sentem-se em suas poltronas certas e focadas, com a certeza que desejamos satisfazer.

Posicionar o público não é algo novo. Shakespeare não chamou um pedaço de Hamlet, chamou-a de A Trágédia de Hamlet, Príncipe da Dinamarca. Ele deu a comédias títulos como Mito Barba Por Nadi e A Comédia dos Erros, de modo que, a cada tarde no Teatro Globe, o público elisabetano estava psicologicamente preparado para chorar ou rir.

O marketing competente cria expectativa de gênero. Do título ao pôster, das propagandas de TV às de jornal, a promoção fixa o tipo de estória na mente do público. Tendo dito aos cineófilos para esperar sua forma favorita, devemos cumprir o que prometemos. Se estragamos o gênero, othrindo ou usando as convenções equivocadas, o público percebe instantaneamente e fala mal de nosso trabalho.

Por exemplo, o marketing do inteligentemente intitulado MIKE'S MURDER (EUA/1984)² posicionou o público para ver Mistério de Assassínio. O filme, porém, é de outro gênero, e por mais de uma hora o público se pergunta "quem vai matar nesse filme?" O roteiro é uma interessante Trama de Mistério cujo arco se encontra na transformação da mãe de banco interpretada por Debra Winger de dependente climática, em madura e dona do próprio nariz. Mas o otimismo boca a boca de um público mal posicionado e confuso cortou as "pernas" fora de um filme que, em outra situação, seria bom.

IMITAÇÕES CRIATIVAS

Robert Frost dizia que escrever em verso livre é como jogar tênis sem rede, pois não há demandas automáticas e, de fato, artífices das convenções poéticas que encorajam a imaginação. Digamos que um poeta arbitrariamente imple seu limite: ele decide escrever em estrofes de seis versos, alternadamente. Após usar o quarto verso com o segundo, ele chega ao final da estrofe. Presso neste canto, sua luta para rimar o sexto verso com o quarto e o segundo pode inspirá-lo a imaginar uma palavra que não tem relacionamento algum com esse poema apenas rima: mas essas palavras aleatórias surgem uma frase que, por sua vez, cria uma imagem à mente, uma imagem que por sua vez ressoa nos cinco primeiros

² Em inglês O Assassínio de Mike. No Brasil o filme não tem o título de Amor Perigoso. (N. de T.)

versos, lançando um sentido totalmente novo, transformando o verso e o significado e uma criação muito mais rica. Graças à Limitação Criativa no esquema de rimas, o poema alcança uma intensidade que fulmina caso o poeta permitisse a si mesmo a liberdade de escolher quaisquer palavra que desejasse.

O princípio da Limitação Criativa pede liberdade dentro de um círculo de obstáculos. Talento é como um músculo: sem exercício, atrofia. Então deliberadamente colocamos mochas no caminho, barreiras que nos inspirem. Nos nos disciplinamos para fazer, enquanto não nos limitamos ao "como" isso será feito. Um de nossos primeiros passos, portanto, é identificar o gênero ou combinação de gêneros que governaram nosso trabalho, pois os solos de pedra de onde crescem as mais férteis ideias são as convenções de gênero.

Convenção de gênero é o esquema de rimas do poema de um contos de estórias. Não untem a criatividade, elas a inspiram. O desafio é manter a convenção, mas evitar o clichê. O evento tanto-encantador em uma Estória de Amor não é um clichê mas um elemento necessário da fortuna — uma convenção. O clichê é quando elas se encontram da maneira que os amantes de uma Estória de Amor sempre se encontram: dois individualistas distintos são forçados a dividir uma aventura e parecem odiar um ao outro à primeira vista; ou duas almas diretas, ambos apaixonados por alguém que não lhes diz que homos são, encontram-se deslocados em uma festa sem ninguém mais com quem conversar e poi si vai.

Convenção de gênero é uma Limitação Criativa que força a imaginação do escritor e levanta-se para a ocasião. Em vez de seguir a convenção e tornar a história insípida, o bom roteirista considera as convenções velhas amigas, sabendo que se luta para campá-las de maneira única, pode encontrar a inspiração para a cena que levanta nos estóias para além do ordinário. Com o domínio do gênero, podemos guiar o público por variações ricas e criativas da convenção, para remoldá-las e carotá-las às expectativas mostrando a ele não apenas o que esperava mas também, se formos muito ousos, mais do que poderia imaginar.

Considere o gênero Ação/Aventura. Frequentemente é considerado algo para desmistificar, ele é, de fato, o gênero mais difícil para escrever-se hoje: suprimamos por que é produzido em escala industrial. O que um roteirista de Ação pode fazer que o público jamais tenha visto antes? Por exemplo, uma das convenções mais fundamentais é esta cena: o herói está à morte do vilão. O herói, nessa situação de desespero, deve lutar o jogo contra o vilão. Essa cena é imprecionável. Ela resta e expressa em termos absolutos a inteligência do protagonista, a força de vontade e também a frieza em momentos tenhos. Sem isso, temos o protagonista quando sua estória firma entrequecendo e o público não está satisfeito. Clichês crescem a partir dessa convenção como mofo em pão, mas quando a solução é nova a narrativa se enriquece muito.

Em **OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA**, Indiana Jones fica feio a face com um gigante egípcio empunhando uma cruzbarriga gigante. Um olhar estereotipado, e então uma recobrada e, finalmente, um giro rápido quando Jones lembra que carrega uma arma de fogo. A lembrança dos britânicos à que Harrison Ford stoge, da essa situação tão adorada porque catara com uma dipensão muito forte para fazer os movimentos acrobáticos que Lawrence Kasdan pôs no roteiro.

DUJO DE MATAR tem seu clima em uma graçaosa execução da convenção John McClane (Bruce Willis), sem cruza, sem arma, com as mãos ao alto, esta face a face com o sádico e bem armado Hans Gruber (Alan Rickman). Levemente, porém, a climaz gira um pouco de McClane e descobrimos que ele gradou uma cruzbarriga com fim adestrado em suas costas nuas. Ele diz para Gruber com uma pua, paga a arma de suas costas e mata-o.

De todos os clichês de herói-à-morte-do-vilão, "Cuidado! Tem alguém atrás de você" é o mais aterrorizante. Mas em **FUGA À MEIA-NOITE** o coadjuvante George Gallo deu a ele uma nova vida e uma nova sensação ao jogar variações banais desse evento cênico após cena.

MISTURANDO GÊNEROS

Gêneros são frequentemente combinados para que seus significados ressoem mutuamente, para enriquecer o personagem e para criar variedades de clima e emoção. Uma subtrama em forma de História de Amor, por exemplo, pode ser colocada em quase qualquer estória de Crime. **O PESCADOR DE ILUSÕES** trata cinco fios - Tema de Redenção, Psicodrama, História de Amor, Drama Social e Comédia - em um filme excelente. O Filme de Teatro Musical foi uma invenção deliciosa. Sabendo de outras duas dúzias de gêneros principais, as possibilidades para uma inventiva fecundação cruzada são infinitas. Desse modo, um cineasta ao comando de um gênero pode criar um tipo de filme que o mundo jamais viu.

REINVENTANDO GÊNEROS

Igualmente, o domínio do gênero mantém o escritor contemporâneo. As convenções do gênero não estão enaladas em pedra; elas evoluem, cretam, se adaptam, modificam e se quebram ao passo das mudanças na sociedade. A sociedade muda lentamente, mas muda, e quando ela entra em uma nova fase, o gênero se transforma junto. Pois os gêneros são meras janelas para a realidade, vitras maneadas para o espectador olhar a vida. Quando a realidade além da janela passa por uma

mudança, o gênero se altera com ela. Se não, as um gênero torna-se *reflexivo* e não pode se desenvolver com o mundo em transformação, ele petrifica. Abaixo estão três exemplos de evolução de gênero.

O Faroeste

O Faroeste começou como peças de moralidade ambientadas no "Velho Oeste" uma glória de uma milícia para alegorias do bem contra o mal. Mas na década acinzentada dos anos sessenta o gênero ficou danado e envelhecido. Quando **BANZÉ NO OESTE** de Mel Brooks expôs o coração fascista do Faroeste, o gênero entrou em uma hibernação virtual por vinte anos antes de retornar com convenções modificadas. Nos anos oitenta o Faroeste tornou-se um **Sadodrama Social**, um ardidoto para o sadismo e a violência: **DANÇA COM LOBOS**, **OS IMPERDÍVEIS**, **FOSSÉ**.

O Psicodrama

A sanidade clínica foi dramatizada pela primeira vez em **O GABINETE DO DR. CALIGARI** (Alemanha/1920), filme mudo da UFA. Quando a psicanálise cresceu em reputação, o Psicodrama desenvolveu-se como um tipo de estória de detetive freudiana. Em seu primeiro estágio, um psiquiatra fez o papel de "detetive" para investigar um "cliente" esquizofrênico, um trauma profundamente reprimido que seu paciente sofreu no passado. Uma vez que o psiquiatra expunha esse "trauma", a vítima ou recuperava sua sanidade ou dava um grande passo para isso: **SYBIL**, **NA COVA DA SERPENTE**, **AS TRÊS MÁSCARAS DE EVA**, **NUNCA LHE PROMETI UM ARDIM DE ROSAS**, **A MARCA**, **DAVID AND LISA**, **EQUUS**.

Portanto, quando o pensamento usual começou a investigar os padrões da sociedade, a evolução do gênero levou o Psicodrama a seu segundo estágio, juntando-o aos filmes de Detetive em um subgênero conhecido como Thriller Psicológico. Nesses filmes, os policiais visam psiquiatras leigos para caçar os psicopatas, e a apreensão servia-se para a análise psicológica do louco a partir do detetive: **O PRIMEIRO PECADO MORTAL**, **DRAGÃO VERMELHO**, **UM POLICIAL ACIMA DA LEI**, e, especialmente, **SEVEN - OS SETE CRIMES CAPITAIS**.

Nos anos 1980, o Thriller Psicológico evoluiu uma terceira vez. Em filmes como **UM AGENTE NA CORDA BAMBÁ**, **MÁQUINA MORTÍFERA**, **CO-RACÃO SATÂNICO** e **A MANHA SEGUINTE**, o próprio detetive transformava-se em um psicopata, sofrendo de uma grande variedade de doenças modernas - obsessão sexual, impulso suicida, amnésia traumática, alcoolismo. Nesses filmes

¹ Exatidão de cinema alemão do começo do século 20. *Universum Film Aktien Gesellschaft* (UFA do T).

a chave para a justiça tornou-se a análise psicológica do policial, por aí mesmo. Uma vez que o detetive chegasse a um acordo com seus demônios internos, deter o criminoso é quase um epílogo.

A evolução foi uma clara afirmação das mudanças em nossa sociedade. Já se foram os dias que podíamos ficar confortáveis com a noção de que todos os loucos estavam trancafiados, enquanto nós, pessoas sãs, estávamos seguros fora das paredes da sanatório. Poucos são tão ingênuos hoje. Sabemos que, dada certa conjuntura de eventos, nós também podemos fazer parte dessa realidade. Esses *Thrillers Psicológicos* falavam para essa ameaça, para que nos dêmos conta de que a tarefa mais difícil de nossas vidas é a autoanálise, quando tentamos compreender nossa humanidade e tirar paz para as guerras que ocorrem dentro de nós.

Em 1990, o gênero alcançou seu quarto estágio ao denunciar o psicopata normamente, agora fazendo dele ojuiz, psiquiatra, cirurgião, filho, babá, companheiro de quarto, guarda da vizinhança. Esses filmes desenvolviam a paranoia coletiva, quando descobrimos que as pessoas de quem somos íntimos, se pessoas em quem confiamos, aqueles que esperamos que nos protegessem, são na verdade malícos: *A MÃO QUE BALANÇA O BERÇO*, *DORMINDO COM O INIMIGO*, *ENTRADA FORÇADA*, *GÊMIDOS DE FRAZER*, *MULHER SOLTEIRA PROCURA* e *O ANJO MALVADO*. O mais impressionante de todos estes filmes seja *GÊMIDOS MORBIDA SEMELHANÇA*, um filme sobre o medo supremo: o medo da pessoa mais próxima de você... você mesmo. Que filme de terror vai escalar seu subconsciente para reaver sua sanidade?

Estória de Amor

A questão mais importante quando encontramos uma *Estória de Amor* é: "o que pode perdurá-lo?" Pois afinal, onde está a estória em uma *Estória de Amor*? Duas pessoas se encontram, se apaixonam, se casam, criam uma família e estão lá uma para o outro até que a morte os separe... o que pode ser mais chato que isso? Portanto, por mais de dois mil anos, desde o dramaturgo grego Menandro, autores responderam essa pergunta com os "passos da garota". Seus pais acham que seu jovem amante não é bom o suficiente e criam-se a convenção conhecida como *Personagens-Obstáculo* ou "a força oposta ao amor". Shakespeare expandiu essa ideia para ambos os pais em *Romeu e Julieta*. Desde 2300 a.C. essa convenção essencial não mudou... até que no século vinte veio a revolução romântica.

O século vinte foi uma Era do Romantismo como nenhuma outra. A ideia do amor romântico (com o sexo como seu parceiro implícito) dominou a música popular, a publicidade e a cultura ocidental em geral. Por décadas, o automóvel, o telefone e milhares de outros fatores liberalizantes deram aos jovens amantes uma

independência entre os pais, diminuindo o controle dos pais. Ao mesmo tempo, os pais, graças ao crescimento desmedido do adúlterio, divórcio e do segundo casamento, entenderam o tamanho de uma experiência juvenil a uma busca pela vida. É verdade que desde o início dos tempos os jovens não ouvem seus pais, mas hoje, se em um filme *Mamãe e Papai* fossem objeção e os dois pais não obedecessem a eles, o resultado seria ridicularizado pelo público. Então, se a convenção dos pais da garota foi apagada com casamentos arranjados, autores conscientes desenterraram um novo e impressionante conjunto de forças para opor ao amor.

Em *A PRIMEIRA NOITE DE UM HOMEM* os *Personagens-Obstáculo* eram os pais convencionalistas da garota, mas por uma razão não convencional. Em *A TESTEMUNHA* a força que se opõe ao amor é a cultura da garota: ela é Amish, virtualmente de outro mundo. Em *UM AMOR PROIBIDO*, Mel Gibson faz o papel de um preso condenado à morte por assassinato e Diane Keaton é a mulher do diretor do presídio. O que pode perdurá-lo? Todos os "cidadãos de bem" da sociedade. Em *HARRY E SALLY PEITOS UM PARA O OUTRO* os amantes sofrem de uma doença absurda que amor e amizade são incompatíveis. Em *ESTRELA SOLITÁRIA*, o ciclismo é o obstáculo em *TRAÍDOS PELO DESEJO*, maturidade sexual, em *GHOST DO OUTRO LADO DA VIDA* a morte.

O entusiasmo pelo romance que abtiu o século transformou-se ao final em um profundo mal-estar que criou consigo uma saúde cética e obsessiva perante o amor. Em resposta, viramos o aumento e a surpreendente popularidade de filmes negativos: *LIGAÇÕES PERIGOSAS*, *AS FONTES DE MADISON*, *VESTÍGIOS DO DIA*, *MARIDOS E ESPOSAS*. Em *DESPEDIDA EM LAS VEGAS*, Ben é um alcoólatra zureado, Sam é uma prostituta maquiada, e seu romance, portanto, está "fritado ao frito". Esses filmes falam de consequente falta de segurança, e mesmo da impossibilidade, de um amor duradouro.

Para alcançar um final positivo, alguns filmes recuaram ao gênero como uma *Estória de Desejo*. Garoto-encontra-garota sempre foi uma convenção inofensiva que ocorre no início da narrativa para ser seguida pelas tentativas, tribulações e triunfos do amor. Mas *SINTONIA DE AMOR* e *A FRATERNIDA DE VERMELHA* terminam no garoto-encontra-garota. O público espera para ver como o "desenho" dos amantes será moldado nas mãos da sorte. Ao subitamente adiar o encontro dos amantes para o clímax, esses filmes criam questões espelhofeas do amor moderno ao substituir as dificuldades do amor pelas dificuldades do encontro. Essas não são histórias de amor, mas histórias de desejo, pois o desejo e as conversas referentes ao amor encimam as cenas, deixando atos de amor genuínos e suas consequências frequentemente problemáticas para acontecerem

em um futuro além da tela. Pode ser que o século vinte tenha dado a luz e depois enterrado a Era do Romance.

A Bíblia é como situações sociais modernas. A antena cultural do autor deve estar aberta a esses movimentos, ou conhece o risco de escrever uma obra análoga. Por exemplo: em AMOR À PRIMEIRA VISTA a força que se opõe ao amor é que os amantes não casados com outros. As ênfases línguas do público são ocultas de bocados muito fortes. Você quase pode ouvir os pensamentos da plateia: "qual é o problema com vocês? Você está casado com um cadáver. Chutem a bunda dele. A palavra 'divórcio' significa algo para vocês?"

Nos anos cinquenta, porém, um caso de amor entre pessoas casadas era visto como uma situação dolorosa. Muitos filmes comoventes — O NONO MANDAMENTO, DESBENCANTO — tiveram sua energia do anacronismo da sociedade no século. Mas nos anos cinquenta as coisas mudaram, fazendo com que descesse o sentimento de que o romance é algo tão precioso e a vida é tão curta que se, duas pessoas casadas quisessem ter um caso, deveriam. Certo ou errado, aquele era o temperamento da época, portanto um filme com os antiquados valores dos anos cinquenta entendia brutalmente o público dos anos sessenta. O público quer saber como é esta vida na ponta da faca do agora. O que significa ser um ser humano hoje?

Autores inovadores não são apenas contemporâneos, são também visionários. Eles têm suas orelhas viradas para o futuro da história, e enquanto as coisas mudam, eles percebem a direção para onde a sociedade se inclina do futuro. Portanto, produziram trabalhos que quebram convenções e levam seus gêneros à próxima geração.

Essa, por exemplo, é uma das muitas belezas de CHINATOWN. No climax de todos os Mistérios de Assesinato anteriores, o detetive prendia e punia o criminoso, mas o assassino rico e politicamente poderoso de CHINATOWN consegue se livrar disso, quebrando uma convenção respeitável. Esse filme não poderia ter sido feito, porém, até os anos 1970, quando o movimento por direitos civis, Watergate e a Guerra do Vietnã acordaram a América para a profunda corrupção que havia, e a nação percebeu que os ricos não eram punidos por assassinato... e muito mais. CHINATOWN rescreveu o gênero, abrindo a porta para histórias de crime com final negativo como CORPOS ARDENTES, CRIMES E PECADOS, SEM LEI SEM JUSTIÇA, INSTINTO SELVAGEM, O PODER DA SEDUÇÃO E SEVEN — OS SEITE CRIMES CAPITALIS.

Os melhores escritores não são apenas visionários, eles criam diálogos. Cada gênero envolve valores humanos cruciais: amor/ódio, paz/guerra, justiça/injustiça, sucesso/fracasso, bem/mal, entre outros. Cada um desses valores é um tema eterno, que inspirou os melhores trabalhos escritos desde o crepúsculo da

estória. De ano em ano, esses valores devem ser revisados para manterem-se vivos e significativos para o público contemporâneo. Assim, os melhores escritores não sempre contemporâneos. São clássicos. Um clássico é experimentado novamente com prazer por que pode ser esquecido durante duas décadas, pois nele a verdade e a humanidade são tão abundantes que cada nova geração se vê refletida na estória. CHINATOWN é um desses trabalhos. Com um comando absoluto do gênero, Towne e Polanski elevaram seus talentos a uma altura que poucos alcançaram antes ou desde então.

O DOM DA RESISTÊNCIA

Domínio pleno do gênero é essencial por si só, mas não basta. Escrever romances não é como uma corrida rasa, e sim como uma maratona. Não importa o que você já ouviu sobre roteiros terminados no final de semana ao lado da piscina, da primeira inspiração até o último tratamento, um roteiro de qualidade consome seis meses, nove meses, um ano ou até mais. Escrever um filme exige o mesmo trabalho criativo em termos do mundo, personagens e ações que um romance de quarenta páginas. A única diferença substancial é o número de palavras. A liberdade para escrever páginas com pressa é a tarefa ser mais fácil, e até mais rápida. Toda escrita é disciplinada, mas escrever romances exige a disciplina de um sargento. Pergunte a si mesmo, portanto, o que vai manter seu desejo queimando por esses muitos meses?

Geralmente, grandes escritores não são ecléticos. Cada um deles foca sua obra firmemente em uma ideia, um assunto único que inflama sua paixão, um assunto que persegue com uma bela variedade por uma vida de trabalho. Hemingway, por exemplo, era fascinado pela questão de como encontrar a morte. Após testemunhar o suicídio do pai, esse virou seu tema central, não apenas de escrita como de vida. Ele procurou a morte na guerra, no esporte, no álcool, até finalmente colocar uma escopeta na boca e encontrá-la. Charles Dickens, cujo pai foi preso por dívida, escreveu sobre a criminalidade solitária que procura seu pai perdido o tempo todo em *Dombey and Son*, *Oliver Twist* e *David Copperfield*. Molotov viu seu olho crítico para o totalitarismo e a destruição da França do século dezanove e fez a carreira escrevendo peças cujos títulos pareciam livros de vilões humanos: *O Anfitrião*, *O Manicureiro*, *O Dono da Imagem*. Esses autores encontram seu assunto e mantiveram-no pela longa jornada do escritor.

Qual é o seu? Você, como Hemingway e Dickens, trabalha diretamente a partir da vida que viveu? Ou, como Molotov, escreve sobre suas ideias de socie-

Quê é atividade humana? Qualquer que seja sua fonte de inspiração, saiba disso: muito antes de terminar, o amor por você mesmo vai apodrecer e morrer, o amor pelas ideias vai adoecer e perecer. Ficará tão cansado e chateado de escrever sobre você ou suas ideias, que talvez não termine a canção.

Portanto, também pergunte qual é meu gênero favorito? Então escreva no gênero que ama. Pois, por mais que a paixão por uma ideia ou experiência possa apodrecer, o amor pelos filmes é eterno. O gênero deve ser uma fonte constante de inspiração. Toda vez que reler seu roteiro, ele deve agradá-lo, pois esse é seu tipo de história, o tipo de filme pelo qual você ficaria na fila tomando chuva para assistir. Não escreva algo por que seus amigos intelectuais acham socialmente importante. Não escreva algo que você acha que vai inspirar elogios da crítica em *Film Quarterly*⁴. Seja honesto em sua escolha de gênero, pois de todas as razões para desistir de escrever, a única que nos alimenta ao longo do tempo é o amor pelo trabalho em si.

⁴ *Film Quarterly*: conceituado periódico artístico e crítico cinema. (N. de T.)

ESTRUTURA E PERSONAGEM

Tema ou personagem? Qual é mais importante? Esse debate é tão velho quanto a arte. Aristóteles botou os dois lados na balança e concluiu que a estrutura é primária e o personagem, secundário. Sua visão manteve-se influente até que, com a evolução do romance, o padrão da opinião foi para o outro lado. No século dezoito muitos sustentaram que a estrutura era meramente um utensílio designado para mostrar a personalidade, e o que o leitor queria era personagens complexos e fascinantes. Até hoje ambos os lados continuam a debater sem um veredicto. A razão pela qual o julgamento não termina é simples: essa discussão é eterna.

Não podemos perguntar o que é mais importante, estrutura ou personagem, pois estrutura é personagem e personagem é estrutura. Eles são a mesma coisa e, portanto, um não pode ser mais importante que o outro. Ainda assim a discussão continua por causa de uma confusão generalizada sobre dois aspectos cruciais do papel ficcional: a diferença entre personagem e caracterização.

PERSONAGEM CONTRA CARACTERIZAÇÃO

Caracterização é a soma de todas as qualidades observáveis de um ser humano, tudo o que pode ser descoberto através de uma observação cuidadosa: idade e QI, sexo e sexualidade; opção de casa, carro e vestimenta; educação e trabalho; personalidade e nervosismo; valores e atitudes — todos os aspectos da humanidade que podem ser conhecidos quando tomamos notas sobre alguém todo dia. A totalidade dessas coisas faz uma pessoa única porque cada um de nós é uma combinação única de genes recebidos e experiências acumuladas. Esse conhecimento singular de traços é a caracterização... mas não o personagem.

O VERDADEIRO PERSONAGEM é revelado nas escolhas que um ser humano faz sob pressão — quanto maior a pressão, maior a revelação e mais verdadeira a escolha para a natureza essencial do personagem.

Sob a superfície da convenção, independente de aparências, quer a casa pessoa? No exercício de sua humanidade, o que encontramos? Ele é amável ou cruel? Generoso ou egoísta? Forte ou fraco? Sincero ou mentiroso? Corajoso ou covarde? A única maneira de sabermos a verdade é testemunhá-lo escolhendo sob pressão para tomar uma ou outra atitude na busca por seu desejo. Quando ele escolhe, ele é.

Pressão é essencial. Escolhas feitas sem nenhum risco significam pouco. Se um personagem escolhe contar a verdade em uma situação em que uma mentira não lhe traz risco, a escolha é trivial, o momento não expressa nada. Mas se o mesmo personagem insiste na verdade quando uma mentira poderia salvar sua vida, percebemos que a honestidade está no núcleo de sua natureza.

Considere esta cena: dois carros passam por uma rodovia. Um é uma pequena enfermeira com bulões, esfregões e vassouras na parte de trás. Uma migrante ilegal o dirige — uma mulher quita e tímida, trabalhando como empregada doméstica e recebendo por debaixo do pano o único sustento de sua família. Ao lado dela um Porsche novo, reaparelhado, dirigido por um neurocirurgião brilhante e rico. Duas pessoas com passados, crenças, personalidades e linguagens completamente diferentes — em toda maneira imaginável, suas caracterizações são o oposto uma da outra.

De repente, na frente deles, um ônibus escolta cheio de crianças perde o controle, e bate contra o radiador e pega fogo, com as crianças presas lá dentro. Agora, sob essa pressão terrível, descobriremos quem são essas pessoas.

Quem escolhe parar? Quem escolhe seguir dirigindo? Cada um tem suas razões para seguir dirigindo. As preocupações da doméstica de que se envolver-se nisso, a polícia pode pôr as mãos nela e jogá-la para outro lado da fronteira, deixando sua família faminta. O cirurgião teme que caso se envolva e tenha suas mãos queimadas, mãos que fazem microcirurgias delicadas, as vidas de milhares de pacientes futuros serão perdidas. Mas digamos que ambos apertem os freios e parem.

Essa escolha nos dá uma dica sobre o personagem, mas quem parou para ajudar e quem está muito hesitante para continuar dirigindo? Digamos que ambos escolham ajudar. Isso nos diz mais. Mas quem escolhe ajudar apenas chamando a ambulância e esperando? Quem escolhe ajudar invadindo o ônibus em chamas? Digamos que ambos vão para o ônibus — uma escolha que revela o personagem em um grau de profundidade ainda maior.

Agora o médico e a empregada entram no ônibus, se sentam para dentro do ônibus em chamas, agarram as crianças que gritam, escapam-se para um lugar seguro. Mas suas escolhas não terminaram. Logo as crianças escapam e tomam forma no ônibus em um inferno ardente, seus rostos desçam. Não podem respirar sem caracterizar seus pulsores. No meio desse horror, cada um percebe que há apenas um segundo para salvar uma das muitas crianças do ônibus. Como o doutor reagirá? Em um reflexo súbito, se curva para salvar uma criança branca ou pega a criança negra a seu lado? Para que lado os instintos da empregada a levarão? Salva o menininho? Ou a menininha agachada a seus pés? Como ela faz a "escolha de Sofia"?

Podemos descobrir que lá no fundo esses dois personagens absolutamente diferentes contam com uma humanidade idêntica — ambos estão dispostos a doar suas próprias vidas por estranhos. Ou pode acontecer de uma pessoa que achávamos que agiria heroicamente ser covarde. Ou alguém que achávamos que agiria covardemente ser um herói. Ou, em última instância, podemos descobrir que o herói ou a heroína não é o limite do verdadeiro personagem em nenhum dos casos. Pois o poder escondido de sua natureza pode forçá-los a escolhas espontâneas que expõem preconceitos inconscientes de gênero e etnia... até quando agem com uma coragem de santos. De qualquer maneira que a cena for escrita, a escolha sob pressão desnuda a máscara da caracterização, permitindo-nos ver a natureza interna e com uma rápida visão captamos os verdadeiros personagens.

REVELAÇÃO DO PERSONAGEM

A revelação do verdadeiro personagem, em contraste ou contradição com a caracterização, é fundamental para toda boa história. A vida realiza seus princípios fundamentais: o que parece não é o que é. As pessoas não são o que parecem ser. Uma natureza escondida espera calada atrás de uma fachada de coisas. Não importa o que elas digam, não importa como se comportam, a única maneira de conhecê-las profundamente os personagens é através de suas escolhas sob pressão.

Se formos apresentados a um personagem cuja conduta é de "casado amável", e no fim, de súbito ele ainda é o que parecia ser no início, em modo amável sem segredos, sem sonhos unrealizados, sem paixões escondidas, ficamos muito desapontados. Quando a caracterização e o verdadeiro personagem são iguais, quando a vida interior e a aparência exterior são, como em um bloco de cimento, uma única substância, o papel se torna uma lista de ações repetitivas e previsíveis. Isso não quer dizer que tal personagem não seja útil. Pessoas superficiais e não dimensionais existem... mas são chatas.

Por exemplo: o que tem estado com Rambo? Em **RAMBO: PROGRAMA PARA MATAR** ele é um personagem tocante - um ex-combatente da guerra do Vietnã, um homem solitário caminhando pelas montanhas, procurando a solidão (caracterização). Então um senão, por nenhum motivo, enceta níveis absurdamente altos de testosterona, o provoca, e então aparece Rambo, um assassino implacável e impiedoso (verdadeiro personagem). Mas uma vez que esse Rambo surge, ele jamais voltou ao normal. Nas sequências, jogou uma bandoleira de balas ao redor de seus músculos fortes e oleosos, amarrando seus cabelos com uma bandana vermelha, até que a caracterização de super-herói e o verdadeiro personagem fundiram-se em uma figura com mames dimensões que os desenhos das mãos de silêcio.

Compare esse padrão unidimensional com James Bond. O limite de filmes do Rambo parece ser três, mas já foram feitos aproximadamente vinte filmes de Bond. Ele segue firme por que o mundo adora as repetidas revelações de uma personalidade profunda que contradiz a caracterização. Bond gosta de encarnar o playboy vestido um smoking, adorna festas de luxo, com um coquetel dançando na ponta de seus dedos, enquanto conversa com belas mulheres. Mas quando a pressão cresce na estória, as escolhas de Bond revelam que debaixo de sua aparência de playboy há um Rambo pensante. Essas demonstrações de heroísmo inteligente, em contradição com a caracterização de playboy, tornam-se um prazer aparentemente infinito.

Levando o princípio ainda mais longe, a ótima escrita não apenas revela o verdadeiro personagem, como cria um arco de mudança na natureza interna, para melhor ou para pior, ao longo da narração.

Em **O VEREDITO**, o protagonista Frank Galbraith aparece primeiro como um advogado de Boston, vivendo em um lar de três peças e parecendo Paul Newman... injustamente belo. O roteiro de David Mamet então descasca essa caracterização para revelar um bêbado irremediável, corrupto, fúido e autodestrutivo que não ganha um caso há anos. O divórcio e a desgraça quebraram seu espírito. Nós o vemos procurando um obituário honesto da pessoa que investiram em volutas anemocritáveis ou indesejáveis, e indo aos funerais desses infelizes para dar seu cartão aos parentes em luto, esperando encontrar um lúgido de segurança. A sequência culmina em um acesso de raiva, bebedeira e autodestruição em que ele

destrói seu escritório, rasga os diplomas de parede e esmaga-os antes de cair em uma pilha de documentos. Mas aí vem um caso.

Ofereceu-se um processo de impropriedade médica, defendendo uma mulher em coma. Com um acordo rápido, ele poderia conseguir setenta mil dólares. Mas ao ver sua cliente naquele estado, desampurada, percebe que esse caso não oferece honorários gordos e fáceis, mas sim sua última chance de salvação. Ele estuda entretanto a Igreja Católica e as instituições políticas, brigando não apenas por sua cliente, como por sua própria alma. Com a vitória veio a ressurreição. Essa batalha legal o transforma em um advogado sábio, ético e excelente - o tipo de homem que está antes de perder sua alma do viver.

Essa é o jogo entre personagem e estória visto por toda história da ficção. Finalmente, a estória mostra a caracterização do protagonista: voltando para casa da universidade para o funeral de seu pai, Hamlet é melancólico e confuso, desejando estar morto: "Oh! Se esta sólida, completamente sólida carne pudesse ser derrotada."

Em seguida, scenes levados no catatônico da personagem. Sua verdadeira natureza é revelada quando escolhe agir de uma maneira e não de outra: o fantasma do pai de Hamlet afirma ter sido assassinado por seu irmão, tio de Hamlet, Cláudio, que agora é rei. As escolhas de Hamlet expõem uma natureza muito inteligente e cautelosa, igualando para restringir sua imaturidade precipitada e pessoal. Decide procurar a vingança, mas não até provar a culpa do rei: "Mas não posso punir sem minha palavra".

Então, esta natureza profunda vai de encontro com a aparência externa do personagem, em contraste com ela, a contradizendo. Nós sentimos que não é o que aparenta ser. Ele não é meramente triste, sensível e catatônico. Outras qualidades espaciais escondidas sob sua personalidade Hamlet: "Se fico louco com o dor-nordente, quando o vento é do sul, posso distinguir um fúido de uma garça".

Depois disso, exposta a natureza interna do personagem, a estória põe mais e mais pressão sobre ele para que faça escolhas cada vez mais difíceis. Hamlet caça o assassino de seu pai e encontra-o de joelhos, retarda. Ele poderia matar o rei facilmente, mas Hamlet se dá conta que se Cláudio morrer enquanto vive, sua alma pode ir para o céu. Então Hamlet força a si mesmo a esperar e matar Cláudio apenas quando sua alma estiver "tão negra e corrompida quanto o inferno onde se precipita".

Finalmente, no clímax da estória, essas escolhas mudam profundamente a humanidade do personagem: as guerras de Hamlet, conhecidas e desconhecidas, chegam ao fim. Alcança uma serenidade pacífica ao que sua inteligência viria tomar-se subdita. "O resto é silêncio".

FUNÇÕES DA ESTRUTURA E PERSONAGEM

A função da **ESTRUTURA** é criar pressões progressivamente construídas que forcem o personagem a enfrentar diferentes e cada vez mais difíceis, fazendo escolhas de si mesmo e tomando atitudes cada vez mais difíceis, gradualmente revelando sua verdadeira natureza, até mesmo chegando ao seu eu inconsciente.

A função do personagem é trazer à história qualidades da caracterização necessárias para fazer escolhas convincentes. De forma simples, um personagem deve ser velho ou jovem, o suficiente ou velho o suficiente, forte ou fraco, mundano ou ingênuo, educado ou ignorante, generoso ou egoísta, esperto ou bobó, que proporcione certas. A combinação de qualidades deve permitir que o público acredite que o personagem poderia agir, e agir, de maneira que age na tela.

Estrutura e personagem estão entrelaçados. A estrutura de eventos de uma história é criada a partir das escolhas que um personagem faz sob pressão e as ações que escolhe fazer, enquanto os personagens são as qualidades reveladas e mudadas conforme agem sob pressão. Se você mudar um, muda o outro. Se você muda o design do evento, mudou também o personagem; se muda a natureza do personagem, deve reinventar a estrutura para expressar a sua nova natureza.

Suponha que uma história continha um evento central no qual o protagonista, caindo sério risco, escolhe contar a verdade. Mas o autor sente que o primeiro tratamento não funciona. Enquanto escrevia essa cena na primeira, decide que o personagem deveria mentir e muda o design de sua história para refletir aquela ação. De um tratamento ao outro, a caracterização mantém-se intacta — ele se veste da mesma maneira, trabalha no mesmo lugar, e das mesmas ideias. Mas no primeiro tratamento ele era um homem honesto. No segundo, um mentiroso. Com a inversão da sua natureza, o autor criou um personagem completamente novo.

Suponha que, por outro lado, o processo siga este vetor: o autor teve uma visão súbita sobre a natureza de seu protagonista, inspirando-o a desenvolver um perfil psicológico radicalmente novo, uniformizando um homem honesto em mentiroso. Para expressar uma mudança completa em sua natureza, o roteirista fez mais trabalho do que apenas reverter as peças da caracterização. Um senso de humor negro poderia adicionar coração, mas talvez seria suficiente. Se a história continua a mesma, o personagem continua o mesmo. Se o escritor reinventa o personagem, tem de reinventar a história. Um personagem mudado deverá fazer

novas escolhas, agir diferente e viver outra história — sua história. Tanto faz se nos próximos trabalhos por caso dos personagens ou de estruturas, eles sempre caminham no mesmo lugar.

Por isso nasce a frase "história guiada por personagens" é redundante. Todas as histórias são "guiadas por personagens". O design de eventos e o design do personagem refletem uma ao outro. Personagens não podem ser expressos com profundidade, a não ser pelo design da história.

A chave é apropriação.

A complexidade relativa do personagem deve ser ajustada ao gênero. Ação, Aventura e Ficção exigem simplicidade de personagem, pois a complexidade nos distraia dos eventos ou ideias indispensáveis a esses gêneros. Histórias de conflito pessoal e interno, como as de Educação e Redenção, exigem complexidade do personagem, pois a simplicidade nos distraia o panorama interno da natureza humana requisitada por esses gêneros. Isso é senso comum. Então, o que significa realmente "guiado por personagens"? Para muitos escritores isso quer dizer "guiado pela caracterização", estruturas utilitárias como uma folha de papel, em que a história pode ser muito bem descrita, mas o personagem profundo é subdesenvolvido e sem expressão.

CLÍMAX E PERSONAGEM

O entrelaço entre estrutura e personagem parece claramente simétrico até chegarmos ao problema do final. Um roteirista típico hollywoodiano nos avisa: "filmes são sobre seus vinte minutos finais". Em outras palavras, para um filme ter alguma chance no mundo, o último ato e o clímax devem ser a experiência mais satisfatória de todos. Pois não importa o que os primeiros noventa minutos alcançarem, se o último momento falha, o filme morre em seu primeiro fim de semana ou curta.

Compare dois filmes ao longo dos primeiros oitenta minutos de **ENCONTRO AS ESCURAS**. Kim Basinger e Bruce Willis ballaram, fazendo o público rir o tempo todo. Mas a partir do clímax do Segundo Ato as risadas cessaram, o Ato Três foi fraco e o que deveria ser um sucesso foi por água abaixo. O **BEIJO DA MULHER ARANHA** por outro lado, começou com risadas tolas, algumas ruidosas, mas gradualmente o filme fez com que nos envolvêssemos profundamente, e pegou um ritmo que nos levou a um Clímax da História comovente como poucos. O público antecedeu das oito horas estava ruidoso às dez. O boca a boca deu pontos ao filme: a *Academia de Artes e Ciências Cinematográficas* premiou William Hurt com um Oscar.

História é uma metáfora para a vida e a vida é vivida ao longo do tempo.

O cinema, portanto, é uma arte temporal, e não plástica. Nossos primos não são os meios espaciais da pintura, escultura, arquitetura ou fotografia, mas as formas temporais da música, dança, poesia e canção. É o primeiro mandamento de toda arte temporal: guardei o melhor para o final. O movimento final de um baile, a coda de uma sinfonia, a palavra de verso de um soneto, o último ato e seu Clímax da Estória — esses momentos culminantes devem ser a experiência mais justificante e significativa de todos.

Um roteiro terminado representa, obviamente, com por cento do trabalho criativo de ser animado. A grande maioria desse trabalho, setenta e cinco por cento ou mais da maioria total, é usada para desenhar o entrelaçamento entre o personagem principal, a invenção e o arranjo de eventos. A escrita dos diálogos e descrição conforme o que sobra. É do fatigante trabalho de criar o design uma estória, setenta e cinco por cento é focado em criar o clima do último ato. O evento final da estória é a tarefa suprema do autor.

Gene Fowler uma vez disse que escrever é fácil, é só olhar fixamente para uma folha em branco até sua testa sangrar. Se alguma coisa vai tirar sangue de sua testa, será a criação do clímax do último ato — o ponto de concentração de toda a significação e emoção, o sucesso para o qual tudo é preparado, o centro decisivo da satisfação do público. Se esse cena falha, a estória falha. Você não tem uma estória até que a tenha criado. Se não consegue dar o salto poético para um clímax fulminante e intenso, todas as cenas anteriores, personagens, diálogos e descrição tornam-se um elaborado exercício de digitação.

Suponha que você esteja em uma manhã inspirada para escrever o seguinte Clímax da Estória: "herói e vilão perseguem um ao outro a pé por três dias e três noites pelo deserto de Mojave. No auge da desidratação, fadiga e delírio, com milhares de litros de água mais pesada, deslham o um sobre o outro". É uma impressão nítida, até que você veja quem é seu protagonista, e lembrar-se que ele é um contador aposentado de setenta e cinco anos, com um mulato e alérgico à poeira. Ele transformaria seu clímax trágico em uma piada. É o que é pior: seu agente lhe diz que Walter Matthau quer interpretar o jogo que você criou o final. O que fazer?

Ache a página onde seu protagonista é apresentado, a frase da descrição que diz "Jake (75)" apague o texto e coloque um três. Em outras palavras, mude a caracterização. A essência do personagem continua a mesma, ele ainda tem o desejo e a tenacidade para ir até o limite do Mojave. Mas você deve fazê-lo viver.

Em 1924, Eric Von Stroheim fez OURO E MALDIÇÃO. Seu clímax aconteceu ao longo de três dias e três noites, herói e vilão, pelo deserto de Mojave. Von Stroheim filmou essa sequência no Mojave, ao ar livre de verão, com temperaturas subindo além dos 50 graus. Ele quase matou seu elenco e a equipe técnica, mas conseguiu o que queria: uma paisagem em tons de marrom e branco de um vasto deserto

de sal se estendendo até o horizonte. Sob um sol escaldante, herói e vilão, com suas peles descascadas e rostos como o chão do deserto, lutam. Durante a luta, o vilão pega uma pedra e atira o crânio do herói. Mas enquanto o herói morre, em seu último momento de consciência, alcança uma algema e prende-se ao assassino. Na última imagem, o vilão desaba na poeira, acorrentado ao corpo que acabou de matar.

O brilhante final de OURO E MALDIÇÃO é criado a partir de escolhas definitivas que delineiam profundamente seus personagens. Qualquer aspecto da caracterização que pode pôr abaixo a credibilidade de tal ação deve ser sacrificado. Trama, como Aristóteles afirma, é mais importante que a caracterização, mas a autenticidade da estória e o verdadeiro personagem são o mesmo fenômeno visto de dois pontos de vista diferentes. As escolhas que os personagens fazem por detrás de suas máscaras externas simultaneamente dão forma a sua natureza interna e propõem a estória. De Édipo Rei a Filasofia, de Anna Karenina a Lord Jim, de Zouba, o Grego a Thelma e Louise, esta é a dinâmica entre personagem e estrutura que consuma o ato de contar histórias.

ESTRUTURA E SIGNIFICADO

EMOÇÃO ESTÉTICA

Aristóteles abordou a questão da estética e do significado da seguinte maneira: por que, perguntamos de quando vemos um corpo morto na rua nós reagimos de uma forma, e quando vemos sobre a morte em Homero ou a vítima no teatro, reagimos de outra? Porque na vida a ideia e a emoção vêm independentemente. A morte e as paixões giram em esferas diferentes de nossa humanidade. Naturalmente coordenadas, geralmente se opõem.

Na vida, se você vê um corpo morto na rua, é atingido por uma onda de adrenalina: "meu Deus, ele está morto!" Talvez você fuja de medo. Mas tarde, quando os ânimos se acalmam, talvez reflita sobre o significado do falecimento desse desconhecido, sua própria mortalidade, e a vida sob a sombra da morte. Essa contemplação talvez mude seu jeito de pensar, de modo que na próxima vez que você for confrontado pela morte, terá uma nova reação, talvez mais compassiva. Ou, revivendo o poético, você pode, na juventude, pensar profundamente, porém, não de maneira sã sobre o amor, abrindo uma visão idealista que lhe leva a um romance anárquico, mas muito doloroso. Isso pode endurecer seu coração, criando a crença que com mais idade se torna amargo o que os jovens ainda acham doce.

Sua vida intelectual o prepara para experiências emocionais que então lhe revelam novas percepções que, por sua vez, afetam a natureza dos novos encontros. Os dois reinos influenciam um ao outro, mas primeiro um e depois o outro. Na verdade, na vida, momentos que brilham com a fusão de ideia e emoção são tão raros que, quando acontecem, você acha que está passando por uma experiência religiosa. Mas enquanto a vida busca o significado da emoção, a arte de uma

estória é um instrumento com o qual você cria mais epifanias a gosto, o significado percebido como emoção estética.

A fonte de toda arte é a psique humana primitiva, necessidade pré-linguística de resolução de todo conflito e discordância por meio da beleza e da harmonia, pelo uso da criatividade para reviver uma vida massacrada pela rotina, por uma ligação com a realidade por meios sensoriais pela verdade. Como música e dança, pintura e escultura, poesia e canção, a estória é primeira, última e eterna experiência da emoção estética — o encontro simultâneo de pensamento e sentimento.

Quando uma ideia se junta a uma carga emocional, se torna o que há de mais poderoso, mais profundo, mais inesquecível. Você pode esquecer o dia em que viu um corpo morto na rua, mas a morte de Hamlet lhe assombra para sempre. A vida por si própria, sem a arte para moldá-la, deixa-o na confusão e no caos, mas a emoção estética harmoniza o que você sabe com o que sente, para dar-lhe uma consciência vivida e uma certeza de seu lugar na realidade. Resumidamente, uma estória bem contada lhe dá o que você não consegue extrair da vida, experiência emocional significativa. Na vida, experiências tornam-se significativas quando refletidas ao longo do tempo. Na arte, são significativas agora, no instante em que ocorrem.

Nesse sentido, a estória é, fundamentalmente, não intelectual. Ela não expressa ideias com argumentos secos e intelectuais de um autor. Mas isso não quer dizer que a estória é anti-intelectual. Reclamamos para que o autor tenha ideias importantes e visão de mundo. Isso quer dizer que a troca entre artista e público expressa a ideia diretamente por meio dos sentidos e percepção, intuição e emoção. Ele não requer mediadores, nenhum crítico para racionalizar a transição, para substituir o mágico e a sensação pela explicação e abstração. Algumas sensações apertam o gosto e o julgamento, mas você nunca deve achar que crítica é arte. Análise intelectual, não impondo quão genial seja, não alimentará a alma.

Uma estória bem contada não expressa os argumentos exatos de uma tese nem desenhada emoções religiosas e incompletas. Ela é o triunfo do casamento da racional com o irracional. Pois um trabalho esteticamente emocional ou racional não pode ter a validade de um que atinja nossos dois facultades da alma, empática, premonição, discernimento... nossa sensibilidade para a verdade.

PREMISSA

Dois ideias sustentam o processo criativo: a Premissa, a ideia que inspira o desejo do escritor por criar uma estória e a Ideia Governante, o significado supremo

da escrita expresso pela ação e emoção estética do clímax do último ato. Uma Premissa, porém, ao contrário da Ideia Governante, raramente é uma afirmação completa. Geralmente, é uma questão aberta: o que acontecerá...? O que acontecerá se um tubarão maldoso para um resort na praia e devorasse um veranista? FUBARÃO. O que acontecerá se uma mulher abandonasse seu marido e seu filho? KRAMER VS. KRAMER. Stanislaszki chamava isso de o "Mágico do..." o sonho hipotético que flutua na mente, abrindo a porta para a imaginação, onde tudo parece possível.

Mas o "o que acontecerá se..." é apenas um tipo de Premissa. Os escritores acham a inspiração no lugar onde eles estiverem — nas viagens confidando um desejo obscuro, o espírito de um mendigo penoso, um peixeiro ou um sonho, um ato no jornal, uma fantasia de infância. Até a própria escrita pode inspirá-lo. Exercícios puramente técnicos, como criar uma transição suave entre uma cena e outra, ou editar diálogos para evitar repetição, podem detonar uma explosão de imaginação. Tudo pode ser precursus para a escrita, até mesmo, por exemplo, uma olhada rápida para a janela.

Em 1965, Ingmar Bergman contraiu tuberculose, uma infecção viral do ovário interno que mantém suas vítimas com febre incessante, até mesmo dormindo. Por semanas, Bergman estava de cama, com sua cabeça em um suporte, tentando evitar a tosse olhando fixamente para um ponto que seu médico pintou no teto, mas cada olhadela fazia com que o quarto girasse como uma ventoinha. Concentrando-se no ponto, começou a imaginar duas faces muscadas. Dias depois, quando se recuperava, olhou pela janela e viu uma enfermeira e um paciente sentados compartilhando as mãos. Essas imagens, o relacionamento enfermeira/paciente e as mãos solapadas, foram a gênese da obra-prima de Bergman, *FREUD NA QUARTA* — QUANDO DUAS MULHERES PECAM.

Amplias de inspiração ou intuição que parecem tão aleatórias e espontâneas não, de fato, fornecem. Pois o que pode inspirar um escritor será ignorado por outro. A Premissa acorda o ouvido já deante, as visões ou convicções nascentes do autor. A soma total de sua experiência o preparou, e reage a isso de uma forma que apenas ele reagirá. Agora começa o trabalho. Pelo caminho, ele interpreta, se colhe e faz julgamentos. Se, para algumas pessoas, a última sentença de um escritor sobre a vida parece dogmática e opiniosa, que seja assim. Escritores infelizes e pacifistas são um saco. Queremos almas desembrasadas com a coragem de assumir um ponto de vista, atrevidas cujas visões choquem e excitam.

Finalmente, é importante se dar conta que qualquer coisa que inspire a escrita não precisa necessariamente entrar no texto. A Premissa não é preciosa. Desde que ela conduza para o encastelamento da história, mantenha-a, mas se a narrativa tomar um curso diferente, abandone a inspiração original para seguir a história.

em evolução. O problema não é começar a escrever, mas continuar escrevendo e renovar a inspiração. Nos momentos silenciosos onde estamos todos, escrever é um processo de descoberta.

ESTRUTURA COMO RETÓRICA

Não começa esse erro: enquanto a inspiração para uma história pode ser um sonho e seu efeito final, emoção estética, um trabalho vai da premissa aberta a um clímax satisfatório apenas quando o escritor tem um pensamento claro. Pois um artista não deve apenas ter ideias para expressar, mas também ideias para provar. Expressar uma ideia, no sentido de expô-la, não é suficiente. O público não deve apenas compreender, deve acreditar. Você quer que o mundo sua de dentro convencido de que sua história é uma verdadeira metáfora para a vida. E os meios com os quais traz o público para dentro de seu ponto de vista também no próprio design do texto. Enquanto cria a estrutura, você cria sua prova: ideias e estruturas se fundem em um relacionamento cósmico.

O CONTAR DE UMA ESTÓRIA é a demonstração criativa da verdade. Uma história é a prova viva de uma ideia, a conversão da ideia em ação. A estrutura de eventos de uma história e o meio com o qual você primeiro expressa e depois prova sua ideia... sem explicações.

Grandes contadores de história nunca explicam. Eles fazem a coisa dolorosa, estética, demonstrar. O público certamente se interessa, e certamente nunca se convence, quando é forçado a ouvir a discussão da ideia. Diálogo, a conversa natural dos personagens: na busca do desejo, não é uma plataforma para o filósofo do cineasta. Explicações de ideias autorais, seja em diálogo ou narração, diminuem seriamente a qualidade do filme. Uma grande história sustenta suas ideias apenas dentro da dinâmica dos eventos. A falta em expressar uma visão da vida por consequências pessoais e honestas de escolha e da ação humana é uma derrota criativa, que nenhuma quantidade de linguagem enriquecida pode salvar.

Para ilustrar, considere o profícuo gênero de Crime. Qual ideia é expressa por virtualmente toda a ficção de detetive? "O crime não compensa." Como responderias isso? Felizmente, sem um personagem reagindo com outro, "Viu o que eu te disse? O crime não compensa. Não, porque que eles conseguiram fugir, mas as coisas da justiça nunca impedem nada." Não, não vemos a ideia interpretada em nossa frente: um crime é cometido; por um tempo o criminoso

fica solto; eventualmente, ele é preso e punido. No ato de punição — prendendo o criminoso para o resto da vida ou executando-o no meio da rua — uma ideia carregada emocionalmente corre através do público. E se pudéssemos colocar a ideia em palavras, não seria tão polida como “o crime não compensa”. Seria como: “eles pegaram o assassino!” Um exemplo elementar da justiça e da vingança social.

O tipo e a qualidade da imagem estética são relativos. O Thriller Psicológico esforça-se em obter efeitos muito fortes; outras formas, como a Trama de Detetive ou a Estória de Amor, preferem emoções mais delicadas, palavras bonitas, beijos e ternura ou compaixão. Mas independentemente do gênero, o princípio é universal: o significado da história, tanto faz se o gênero é trágico, deve ser desenvolvido em um Clímax da História emocionalmente espetacular, sem a ajuda de diálogos explicativos.

IDEIA GOVERNANTE

Uma tornou-se um termo muito vago no vocabulário do escritor. “Pobreza”, “guerra” e “amor”, por exemplo, não são temas; são temas relacionados a uma intenção ou gênero. Um verdadeiro tema não é uma palavra e sim uma sentença — uma sentença clara e concisa que expresse o significado irredutível da história. Eu prefiro a expressão *ideia governante*, pois como tema, ela começa a sair de uma história ou sua ideia central, mas também implica uma função: a ideia governante molda as escolhas estéticas do escritor. É ainda outra *Disziplinäria* para guiar suas escolhas estéticas em direção ao apropriado ou inapropriado em sua história, em direção ao que expresse sua ideia governante e pode ser mantido contra o que é irrelevante e sem de seu contexto.

A ideia governante de uma história completa deve ser expressível em uma única sentença. Depois que a Premissa é imaginada pela primeira vez e o trabalho evolui, explore absolutamente tudo o que vier à sua mente. Porém, o filme deve definitivamente ser moldado em apenas uma ideia. Isso não quer dizer que a história pode ser reduzida a uma rubrica. Muito mais é captado pela roda da história além do que é expresso em palavras — sutilezas, subtextos, conceitos, duplos significados, riquezas de todos os tipos. Uma história transforma-se em um tipo de filosofia viva, que o público capta por inteiro, em um instante sem uma percepção consciente — uma percepção criada com sua experiência de vida. Mas a mente é a seguinte:

Quanto mais belamente você molda seu trabalho ao redor de uma ideia clara, mais significados o público descobrirá em seu filme, quando pegar sua ideia e seguir as implicações em todos os aspectos de suas vidas. Em oposição, quanto

mais ideias você tenta colocar em uma história, mais elas implodirão sobre si mesmas, até que o filme desaba em destroços de ações tangenciais, sem nenhum significado.

Uma IDEIA GOVERNANTE pode ser expressa em uma única sentença descrevendo como e por que a vida passa por mudanças de uma condição de existência no início à outra no final.

A ideia governante tem dois componentes: Valor e Causa. Ela identifica a carga positiva ou negativa do valor crítico da história no clima do sistema em, e identifica a razão chave pela qual esse valor mudou para seu estado final. A sentença composta por esses dois elementos, Valor e Causa, expressa o significado central da história.

Valor significa o valor primário, em sua carga positiva ou negativa, que vem ao mundo ou à vida do personagem como resultado da ação final da história. Por exemplo, o fim positivo de uma História de Crime (NO CALOR DA NOITE) faz um mundo injusto (negativo) voltar a ser justo (positivo), sugerindo uma frase como “a justiça é restaurada.” Em um Thriller Político com final negativo (DESAPARECIDO — UM GRANDE MISTÉRIO), a ditadura militar corrompe o mundo da história no clímax, gerando uma frase negativa como “a tirania prevalece.” Uma Trama de Educação com final positivo (PEITÇO DO TEMPO) tem seu auge na transformação de um protagonista cítrico e egoísta em alguém gentilmente abnegado e amável, levando a “a felicidade preenche nossas vidas.” Uma História de Amor com final negativo (LIGAÇÕES PERIGOSAS) transforma a paixão no ódio e si próprio, evocando “o ódio destrói...”

A causa se refere à razão primária pela qual a vida ou mundo do protagonista tomou seu valor negativo ou positivo. Trabalhando do final para o princípio, descobrimos a causa principal direta do personagem, sociedade ou ambiente que fez com que se tornasse esse valor à vida. Uma história completa pode conter muitas forças de mudança, mas geralmente uma causa domina as outras. Portanto, em uma História de Crime, nem “o crime não compensa...” (a justiça triunfa) ou “o crime compensa...” (a injustiça triunfa) pode ser considerada uma ideia governante completa, pois ambas nos dão apenas metade de um significado — o valor final. A substância de uma história também expressa por que seu mundo ou protagonista terminaram em um valor específico.

Se, por exemplo, você estiver escrevendo para Dirty Harry de Clint Eastwood, sua ideia governante de Valor e Causa completa poderia ser “a justiça triunfa porque o protagonista é mais violento que os criminosos.” Dirty Harry faz às vezes de detetive aqui e acolá, mas sua violência é a causa dominante para

imaginação. Essa visão ainda lhe guia o que é apropriado e apropriado. Ela lhe diz que seria apropriado escrever uma cena na qual Dirty Harry aproximasse da vítima do crime, descobrindo um gorro deixado para trás pelo assassino, pega uma lupa, examina o gorro e conclui "hum... esse homem tem aproximadamente cinquenta e cinco anos, tem cabelo ruivo e vem das minas de carvão da Pensilvânia repare no pó suado no gorro" Isso é Sherlock Holmes, não Dirty Harry.

Se, porém, você estiver escrevendo para Colombo, de Peter Falk, sua ideia Governante seria: "a justiça é restaurada porque o protagonista é mais esperto que o criminoso". A análise forense do gorro poderia ser apropriada para Colombo porque a causa dominante para a mudança na série Colombo é a dedução à la Sherlock Holmes. Seria apropriado, porém, para Colombo se ele tivesse um Magnum 44 de sua capa de chuva amassada e começasse a atirar em todo mundo.

Completando os exemplos anteriores: NO CALOR DA NOITE – a justiça é restaurada porque um forasteiro negro vê a verdade na permissão branca. PÉLTIÇO DO TEMPO – a felicidade preenche nossas vidas quando aprendemos a amar secundariamente. DESAPARECIDO UM GRANDE MISTÉRIO – a verdade prevalece por ser suportada por uma CIA corrupta. LIGAÇÕES PERIGOSAS – o ódio nos desliga quando tomamos o sexo oposto. A ideia Governante é a forma mais pura do significado de uma história, o como e por que da mudança, a visão de vida que os membros do público levam para dentro de suas vidas.

Significado e o processo criativo

Como achar a Ideia Governante de sua história? O processo criativo pode começar em qualquer lugar. Você pode ser inspirado por uma Premissa, um "o que aconteceria se...", de um pouco de um personagem, ou uma imagem. Você pode começar no meio, no início, perto do final. Enquanto seu mundo flutua, e personagens crescem, eventos se conectam e a história se constrói. Então vem o momento crucial, quando você dá um salto e cria o Clímax da História. O clímax do último ato é uma ação final que lhe excita e comove, que sente que é completa e satisfatória. A Ideia Governante está em suas mãos.

Observando seu final, pergunte: como resultado da ação climática, que valor, carregado negativamente ou positivamente, é trazido ao mundo do protagonista? Em seguida, voltando ao que antecedeu esse clímax, indo até o início da história, pergunte: qual é a causa, talvez o motivo principal para esse valor ser trazido a esse mundo? A sequência que compõe com as respostas dessas duas perguntas torna-se sua Ideia Governante.

Em outras palavras, a história lhe diz seu significado; você não diz o signifi-

cado da história. Você não cria a ação da ideia, e sim a ideia da ação. Não importa sua inspiração, a história mostra sua Ideia Governante dentro do clima final, e quando esse evento disser seu significado, você experimentará um dos momentos mais poderosos da vida do escritor – autorreconhecimento: o Clímax da História refletirá seu eu interno, e se a história vem das melhores fontes dentro de você, frequentemente ficará chocada com o que reflete nela.

Você pode achar que é um ser humano técnico e silencioso, até descobrir que escreve histórias com consequências obscuras e cômicas. Ou pode achar que é um cara do mal, que já esteve na pior algumas vezes, até descobrir que escreve finais compassivos e catárticos. Você acha que sabe quem é, mas ficará surpreso frequentemente pelo que se encontra lá dentro, procurando se expressar. Em outras palavras, se uma coisa vai constantemente como planejada a princípio, você não está dando folga suficiente para sua imaginação e seus instintos trabalharem. Sua história deve surpreendê-lo sempre. Um belo design da história é uma combinação do assunto abordado, da imaginação trabalhando e da mente executando a arte com folga, porém sabidamente.

Ideia e Contradição

Paddy Chayefsky uma vez me disse que, toda vez que descobria o significado de sua história, anotava-o em um pedaço de papel e colava-o em sua máquina de escrever, para que nada que passasse por aquela máquina deixasse de capturar, de um jeito ou de outro, seu tema central. Com uma afirmação clara de Valor e Causa alinhando firmemente em seus olhos, ele poderia resistir às irrelevantes e se concentrar na unificação de ações ao redor do significado principal. Com "de um jeito ou de outro", Chayefsky quis dizer que direcionava sua história conscientemente, movendo-a em zigzagues por águas opostas de seus valores primários. Suas inspirações eram moldadas de modo que a dimensão positiva e a negativa de sua Ideia Governante fossem expressas alternadamente, sequência após sequência. Em outras palavras, ele trabalhava suas histórias jogando Ideia contra a Contradição.

As PROGRESSÕES são criadas quando se move a transição entre as cargas negativas e positivas dos valores em questão na história.

A partir do momento da inspiração, você vai a seu mundo ficcional a procura de um design. Você deve criar uma ponte de eventos da abertura até o final, uma progressão de eventos que abraça a Premissa e a Ideia Governante. Estes eventos

acompanha as vozes contraditórias de uma trama. Sequências após sequências, frequentemente cenas após cenas, a ideia positiva e sua Contradição negativa discutem, por assim dizer, para lá e para cá, criando um debate dialético dramatizado. No cinema, uma dessas duas vozes vence e se torna a Ideia Governante da história.

Ilustramos com a codificação familiar de uma História de Crime: uma sequência de abertura típica expressa a Contradição negativa, "o crime compensa porque os criminosos são brilhantes e/ou impiedosos" uma vez que é dramatizado um crime tão enigmático (UM CORPO QUE LÁ), ou cometido por criminosos tão diabólicos (DURO DE MATAR) que o público fica pasmo: "eles vão escapar!" Mas quando um detetive veterano descobre uma pista deixada pelo assassino feroz (A BEIRA DO ABISMO), a próxima sequência contada esse modo com a Ideia positiva, "o crime não compensa porque o protagonista é ainda mais brilhante e/ou cruel!" Daí talvez o detetive se cague e suspiete de outra pessoa (ADEUS, QUERIDA): "o crime compensa" Mas logo depois o protagonista descobre a verdadeira identidade do assassino (O FUGITIVO): "o crime não compensa" Em seguida, o bandido captura, ou até parece ter matado, o protagonista (ROBOCOR): "o crime compensa" Mas o detetive finalmente ressurta (M. PAT TO FU LMINANTE) e volta para capturar o bandido: "o crime não compensa"

As inserções positivas e negativas da mesma ideia contestam-se mutuamente por meio dos filmes, crescendo em intensidade, até que, no momento do Clímax, colidem em um último impasse. Desse impasse sai o Clímax da História, em que uma ou outra ideia vence. Pode ser a Ideia positiva: "a justiça triunfa porque o protagonista é verdadeiramente desbaratado e corajoso" (A CONSPIRAÇÃO DO SILÊNCIO, VELOCIDADE MÁXIMA, O SILÊNCIO DOS INOCENTES), ou a Contradição negativa: "a injustiça prevalece porque o antagonista é verdadeiramente cruel e poderoso" (SEVEN: OS SETE CRIMES CAPITAIS, Q & A - SEM LÉ, SEM JUSTIÇA, CHINATOWN). Qualquer uma delas que seja dramatizada na ação dramática final torna-se a Ideia Governante de Valor e Causa, e mais pura afirmação da significação conclusiva e decisiva da história.

O mesmo da Ideia contra a Contradição é fundamental e essencial para a nossa arte. Ela está no coração de todas as grandes histórias, não importa quão internalizada seja a ação. E o que é melhor, essa dinâmica simples pode tornar-se muito complexa, sutil e irônica.

Em VÍTIMAS DE UMA PAIXÃO, o detetive Keller (Al. Pacino) se apóia por sua principal suposta (Ellie Barkin). Como resultado, cada cena que aponta para sua culpa torna-se irônica: positiva no valor da justiça, negativa no valor do amor. Na última de manipulação SHINE BRILHANTE, a vitória musical (positiva) de David (Neal Taylor) provoca a ruína e a repressão brutal (negativa) de seu pai (Armin Mueller-Stahl), levando o pianista a uma imaturidade patológica

(duplamente negativo), que faz com que sua ruína final seja um triunfo da humanidade em arte e em espírito (duplamente positivo).

DIDÁTICA

Um aviso ao crime as dimensões do "argumento" de uma história, como convém para construir o poder de ambos os lados. Compõem cenas e sequências que contestem sua declaração final com tanta verdade e energia quanto aquelas que a afirmam. Se seu filme termina na Contradição, como "o crime compensa porque...", amplifique as sequências que levam o público a achar que a justiça será vencedora. Se seu filme termina na Ideia, como "a justiça triunfa porque...", amplifique as sequências que expressam "o crime compensa e muito". Em outras palavras, não inclua seu "argumento" para qualquer lado.

Se, em um conto de moralidade, você escrevesse que seu protagonista era um velho ignorante que mais ou menos desistia a si mesmo, semearia persuasões a acreditar que o bem vai prevalecer? Mas se, como um antigo criador de mitos, você criasse um antagonista de virtual onipotência que chega à beira do sucesso, você seria forçado a criar um protagonista capaz de tomar a luta para si e derrotar-se ainda mais poderosas e brilhantes. Nessa narrativa equilibrada sua vitória do bem sobre o mal é válida.

O perigo é estar quando sua Trama é uma ideia que deve prevalecer ao longo do tempo, e você atrai sua história como uma certificação inequívoca de sua ideia, usá-la na estrutura da didática. No seu zelo por persuadir, sufoca a voz do outro lado. Abandonando de vez para a pregação, seu roteiro transforma-se em uma tese em forma de filme, um sermão mal disfarçado, enquanto você bate em uma só nota para convencer o mundo. Didática resulta do entusiasmo ingênuo de que a história pode ser usada como um batom para silenciar os cânceres da sociedade.

Muito frequentemente, cenas espôneas tornam a conta de um Drama Social, um gênero guiado à mão pesada com duas convenções definitivas: ideatização de uma doença social; dramático seu remédio. O escritor, por exemplo, pode decidir que a guerra é o flagelo da humanidade, e o pacifismo é a cura. Em seu zelo para convencer-nos, todas as suas boas pessoas são pessoas ruins, mas muito boas, e todas as pessoas ruins são pessoas ruins, mas muito ruins. Todos os diálogos são lamentos "ra-lá!" sobre a futilidade e a insanidade da guerra, declarações calorosas de que a causa da guerra é o mal absoluto. Da primeira ideia ao último tratamento, esche a tela com imagens de covins e estómagos, tomado cuidado para que cada cena diga em alto e bom som: "a guerra é um flagelo, mas pode ser curada pelo pacifismo... a guerra é um flagelo, mas pode ser curada pelo pacifismo..."

mas... a guerra é um flagelo, mas pode ser curada pelo pacifismo..." até você ter vontade de pagar uma arma.

Mas os apelos pacifistas dos filmes antiguerra (OH! QUE BELA GUERRA, RA, APOCALYPSE NOW, GALLIPOLI, HAMBURGER HILL) realmente não sensibilizam para a guerra. Não somos convencidos porque na pressa para provar que não se engana, o roteirista fica cego para uma verdade que sabemos muito bem: os homens amam a guerra.

Isso não quer dizer que começar com uma ideia certamente leva à produção de trabalho estéril... mas há o risco. Enquanto uma seção se desenvolve, você deve cogitar intencionalmente ideias opostas, até ficarem repugnantes. Os melhores escritores têm a mente flexível e dialética, que muda facilmente seu ponto de vista. Vêem o positivo, o negativo e todas as tonalidades da ironia, procurando a verdade nessas visões honesta e coerentemente. Essa consciência força-os a tornarem-se ainda mais criativos, mais imaginativos e com uma visão mais profunda. No final, expressam o que acreditam firmemente, mas não são eles por causa disso.

Com a consciência disso, ninguém pode alcançar a excelência como escritor sem ser um pouco filósofo e ter fortes convicções. O traque é não ser escravo de suas ideias, mas integrá-las na vida. Pois a prova de que você não é tão bem consegue afirmar sua ideia Governante, mas não sua visão sobre forças externas e as potências que você coloca em sua oposição.

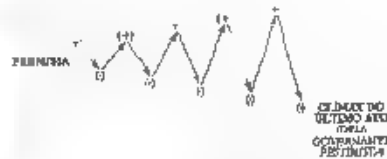
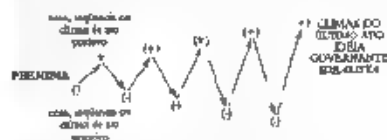
Considere o equilíbrio fantástico dos três filmes antiguerra dirigidos por Stanley Kubrick. Com seus povoados, Kubrick manipulava e explorava a Consciência por uma visão mais profunda da própria pessoa humana. Suas histórias revelam que a guerra é uma extensão lógica de uma dimensão incoerente da natureza humana que não pode e não quer escapar-nos com a conclusão de que se a humanidade ama a guerra, ela sempre existirá... como foi por anos, e hoje e sempre em qualquer futuro previsto.

Em GLÓRIA FETTA DE SANGUE, o destino da França depende da vitória na guerra contra os alemães. Então quando um exército francês bate em retirada de batalha, um general comandado por uma estratégia incoerente de motivação ataca e arruina a honrabilidade suas próprias tropas. Em DIA FANTÁSTICO, os Estados Unidos e a Rússia se dão conta de que em uma guerra nuclear, não perder é mais importante que ganhar, então ambos tentam um esquema para não perder e o homem que inventa toda a vida na Terra. Em NASCIDO PARA MATAR, os Fuzileiros Navais enfrentam uma tarefa difícil como pessoas e seus homens a ignorância, paciência genética em maior ou menor grau. A solução simples é lançar bombas atômicas, pois que acreditam que o inimigo não é humano; matar um homem não é uma tarefa fácil, até mesmo se ele é um destruidor de guerra. Kubrick sabia que se não havia uma solução suficiente para a humanidade, ele estava contra si mesmo.

Um grande trabalho e uma narrativa viva que diz "a vida é assim". Os desafios, de todas as épocas, não nos dizem soluções, mas lucros, não nos dizem respostas, mas sinceridade poética, deixam inevitavelmente claros os problemas que todas as gerações devem resolver para serem humanas.

REALISTA, FESSIVISTA, IRÔNICO

Realistas, e as histórias que contam, podem ser facilmente divididos em três grandes categorias, de acordo com a carga emocional da ideia Governante.



As Ideias Governantes idealistas

Histórias com "final positivo" expressam o otimismo, as esperanças e o desejo de humanidade, uma visão positivamente carregada do espírito humano; a ideia governante desejamos que da fosse. Exemplos:

... amor preenche nossas vidas quando subjugamos as ilusões materialistas e...

seguintes nossas instâncias": HANNAH E SUAS IRMÃS. Nessa estória molinada, uma coleção de semi-squinhos procura o amor, mas não consegue achá-lo porque pensam, analisam, tentam decifrar o significado das coisas: política sexual, carreiras, moralidade ou imoralidade. Uns por um, porém, se livram de suas ilusões intelectuais e ouvem seus corações. No momento em que fazem isso, todos encontram o amor. Esse é um dos filmes mais otimistas que Woody Allen já fez.

"A bondade triunfa quando logramos o mal": AS BRUXAS DE EASTWICK. As bruxas enganosamente vivem os truques cujos do diabo com um ele mesmo e acham o bem e a felicidade na forma de três bebês bochechudos.

"A coragem e a gentileza da humanidade prevalecerá sobre a hostilidade da natureza": Filmes de Sobrevivência, um subgênero de Ação/Aventura, são estórias com "finais positivos" sobre conflitos de vida e morte com as forças da natureza. À beira da extinção, os protagonistas, com força de vontade e esportividade, lutam contra a personalidade frequentemente cruel da Mãe Natureza e sobrevivem: O DESTINO DE POSEIDON, TUBARÃO, A GUERRA DO FOGO, ARACNOFOBIA, FITZCARRALDO, O VÓO DA FÊNIX, VIVOS.

Ideias Governantes pessimistas

Estórias com "final negativo" expressam nosso cinismo, nosso sentimento de abandono e ansiedade, uma visão negativamente carregada do declínio da civilização, das dimensões obscuras da humanidade, possibilidades da vida que nós tentamos evitar.

Exemplos: "A paixão transforma-se em violência e destrói nossas vidas quando vemos pessoas como objetos de prazer": DANÇANDO COM UM ESTRANHO. Os amantes dessa obra belicista pensam que seu problema é uma diferença de classe, mas as classes foram expostas por inúmeros outros casos. No fundo, o problema é que o romance está envenenado pelos desejos mútuos de possuir um ao outro como objetos de gratificação neurótica. No final, ela se apodera da posse e destrói a vida de seu amante.

"O mal triunfa porque é parte da natureza humana": CHINATOWN. Em um nível superficial, CHINATOWN sugere que os ricos se saíam de condenações por assassinato. Eles, de fato, se saíram. Mais profundamente porém, o filme expressa a ubiquidade do mal. Na realidade, tanto o bem e o mal são partes iguais da natureza humana, o mal supera o bem tão frequentemente quanto o bem supera o mal. Semanas após e dentro do mesmo tempo, se nossas naturezas se inclinarem levemente para um lado ou para o outro, todos os dilemas sociais tornam-se resolvidos anos atrás. Mas aqueles não dirigidos que não sabem

os caminhos no dia seguinte. Um dia construímos a Catedral de Notre Dame; no seguinte, Auschwitz.

"O poder da natureza torna a última palavra sobre os esforços filiais da humanidade": Quando a Coexistência dos filmes de sobrevivência torna-se a Ideia Governante, vemos aqueles casos filmes com "final negativo" nos quais sobrevivem os seres humanos baseiam como uma manifestação da natureza, mas depois a natureza prevalece: EXPEDIÇÃO ANTÁRTICA, O HOMEM ELEFANTE, TERREMOTO e OS PASSAROS, nos quais a natureza nos dá um aviso. Esses filmes são ruins, pois a visão pessimista é uma verdade complicada, que algumas pessoas preferem evitar.

Ideias Governantes ideológicas

Estórias com "final negativo/positivo" expressam sensação de que a existência da natureza complexa e dúbia, uma visão carregada positiva e negativamente ao mesmo tempo, a vida da forma mais completa e realista.

Aqui o otimismo/idealismo e o pessimismo/cinismo se fundem. Em vez de vocalizar um extremo ou o outro, a cultura diz ambos. O Idealista "o amor triunfa quando sacrificamos nossas necessidades pelos outros" como em KRAMER VS. KRAMER, funde-se com o Pessimista "o amor destrói quando os interesses pessoais comandam" como em A GUERRA DOS ROSES, e resulta em uma Ideia Governante ideológica: "o amor é tanto dor como prazer, uma angústia intensa, uma urgência secreta que buscamos, pois sem ele a vida não tem sentido", como em O JOVO NEURÓTICO, NOVA NERVOSA, MANHATTAN e A LENTE DO AMOR.

Filmes de dois exemplos de Ideias Governantes cuja ironia apodera a cultura e a atitude da sociedade americana contemporânea. Primeiro, a ironia positiva:

A busca compulsiva pelos valores americanocêntricos - sucesso, fortuna, fama, sexo, poder - vai destruí-lo, mas se você exorcizar essa verdade a tempo e jogar fora sua obsessão, pode se redimir.

Até os anos setenta, um "final positivo" poderia ser definido vagamente como o protagonista consegue o que quer. No último o objeto de desejo do protagonista torna-se um importante obstáculo, dependendo do valor em questão - a amante dos sonhos (asce), o corpo morto do vilão (gêneros), uma insignia de sucesso (fortuna, glória), reconhecimento público (poder, fama) - e ele o ganha.

Nos anos setenta, porém, Hollywood desenvolveu uma versão alternativa

trônica da estória de sucesso, *Tramas de Redenção*, em que os protagonistas buscam valores que uma vez foram estimados — dinheiro, reconhecimento, carreira, amor, vitória, sucesso —, mas de forma tão cega e compulsiva que isso os leva a beira da destruição. Eles aguentam perder, se não sua vida, sua humanidade. Consequentemente, redimem-se a natureza penitente de suas obsessões, passando antes de serem no abismo, a ponto de jogar fora o que um dia apreciavam. Esse padrão gera um final rico em ironia: um clímax onde o protagonista sacrifica seu sonho (positivo), um valor que se tornou uma fixação que corrompia a alma (negativo), para ganhar uma vida honesta, sã e equilibrada (positivo).

O **HOMEM QUE EU ESCOLHI**, O **FRANCO ATRADOR**, **KRAMER VS KRAMER**, **UMA MULHER DESCASADA**, **MULHER NOTA 10**, **JUSTIÇA PARA TODOS**, **LAÇOS DE TERNURA**, O **CAVALEIRO ELÉTRICO**, **VIVENDO COM ESTILO**, **QUIZ SHOW** — A VERDADE DOS **BASTIDORES**, **TÍTOS NA BROADWAY**, O **PESCADOR DE ILUSÕES**, **GRAND CANYON**, **ANSIEDADE DE UMA GERAÇÃO**, **RAIN MAN**, **HANNAH E SUAS IRMÃS**, A **FORÇA DO DESTINO**, **TOOTSIE**, **JMA SEGUNDA CHANCE**, **GENTE COMO A GENTE**, **MARÇAS DE JM PASSADO**, **HERÓIS SEM AMANHÃ**, **ENTRE DOIS AMORES**, **PRESENTE DE GREGO**, **UM GOLPE DO DESTINO**, A **LISTA DE SCHINDLER** e **JERRY MAGUIRE**. A **GRANDE VIRADA**, gira-se ao redor dessas ironias, cada um expressando-a de forma única e poderosa. Como os títulos indicam, essa ideia é um *leitmotiv* para Oscar.

Em termos de técnica, a execução da ação climática nesses filmes é fascinante. Historicamente, um final positivo é uma cena em que o protagonista age para conseguir o que quer. No entanto, em todos os trabalhos citados acima, o protagonista ou se recusa a agir por sua obsessão ou joga fora o que uma vez desejou. Ele reage "perdendo". Como na revolução do cinema *Zen*, sobre o som das palmas feito por uma mão, o problema do escritor em cada caso é fazer de uma não ação ou ação negativa parecer positiva.

No clímax de **HERÓIS SEM AMANHÃ** o humoso wide receiver Phillip Eilior (Nick Nolte) abate seus laços e deixa a bola cair, associando com este gesto que não jogaria mais esse jogo infantil.

O **CAVALEIRO ELÉTRICO** termina com a antiga estrela dos indicados **Sammy Davis Jr.** (Robert Redford), agora reduzido a um mascote de uma marca vagabunda de cachaça, soltando o garanhão premiado de seu patrocinador na natureza, simbolizando sua libertação da necessidade de ser famoso.

ENTRE DOIS AMORES é a criação de uma mulher vivendo sob a ilusão "eu sou o que tenho" dois anos antes. As primeiras palavras de Karen (Meryl Streep) são: "eu sou o que tenho".

Seu papel é: "eu sou uma mulher na África". Ela arrasta sua mobília da Dinamarca para o Quênia, para construir uma casa e uma plantação. Karen se dedica tanto por suas poses que chama os trabalhadores de "sua gente", até que seu amante a mostra que ela não possui de fato essas pessoas. Quando seu marido a infecta com sífilis, ela não se divorcia porque sua identidade é "esposa", definida por sua posse de um marido. Com o tempo, porém, percebe que você não é o que tem; você é seus valores, talentos, o que você pode fazer. Quando seu amante é assassinado, lamenta, mas não fica perdida, pois não é ele. E, dando de ombros, deixa seu marido, seu lar, todas as poses, abandona tudo o que tinha, mas ganha a si mesma.

LAÇOS DE TERNURA fala de uma obsessão bem diferente. Anthony (Shirley MacLaine) vive a filosofia epicurista de que a felicidade significa nunca sofrer, que o segredo da vida é viver toda emoção negativa. Recusa duas fontes remotas de mistério, carisma e amantes, e tem tanto medo da dor do envelhecimento que se veste como se fosse vinte anos mais nova. Sua casa tem o ar artificial de uma casa de bonecas. A única vida que tem ocorre é ao telefone, com sua filha. Mas em seu quinquagésimo segundo aniversário, percebe que a profundidade de alguém que se experimenta é diretamente proporcional à dor que se está disposto a encantar. No último ato, ela joga fora o vazio de uma vida sem dor para aceitar filmes antigos, idade e todo o prazer é dor que trazem.

Seguindo, a ironia negativa:

Se você se apega a sua obsessão, sua busca cresce, adota seu propósito, e então lhe destrói.

WALL STREET, **PODERE E CORRUÇÃO**, **CASSINO**, A **GUERRA DOS ROSES**, **STAR 80**, **NATIVILL**, **REDE DE INTRIGAS**, A **NOITE DOS DESPERADOS** — esses filmes são *Tramas de Punção*, conseqüência das *Tramas de Redenção* acima. Neles a Contradição do "fim negativo" torna-se a Ideia Governante, quando os personagens continuam histericamente guiados por sua necessidade de alcançar a fama e o sucesso, e nunca pensam em abandoná-los. No clímax de *Star 80*, os protagonistas alcançam seu desejo (positivo), apenas para serem destruídos por ele (negativo). Em **NIXON**, a confiança cega e corrupta do presidente Anthony Hopkins em seus poderes políticos o destrói e leva consigo a fé da nação no governo. Em **A ROSA**, Rose (Bette Midler) é destruída por sua paixão por drogas, sexo e rock'n'roll. Em **O SHOW DEVE CONTINUAR**, Joe (Gilda) (Roy Scheider) é destruído por sua cegueira neurótica de drogas, sexo e comédia musical.

O efeito da ironia no público é aquela maravilhosa sensação, "ah, a vida é bem assim". Reconhecemos que o idealismo e o pessimismo estão nos extremos da existência, que a vida humana é só alegria, e também não é só desastre e escuridão, ela é os dois. Da pior das experiências algo positivo pode ser ganho pela nossa vida. A passagem contínua através da vida, navegamos nas águas da ironia. A realidade é implacavelmente crítica, e é por isso que estamos que acabam em ironia quando a coisa muda de mãos pelo tempo, viaja mais pelo mundo e alcança mais público e respeito do público.

É por isso também, que das três cargas emocionais possíveis no cinema, a ironia é, de longe, a mais difícil de escrever. Exige a mais profunda sabedoria e as técnicas mais apertadas por três razões.

Em primeiro lugar, já é difícil escrever um final alegre e idealista em um clima sombrio e pessimista que seja satisfatório e coerente. Mas um clima trágico é uma única opção que afirma positiva e uma negativa. Como fazer dois em um?

Segundo, como dizer ambos claramente? Ironia não quer dizer ambiguidade. Ambiguidade é uma coisa; uma coisa não pode ser distinta da outra. Mas não há nada de ambiguidade na ironia: é uma declaração clara e dupla do que é ganho e do que é perdido, lado a lado. Ironia também não é coincidência. Uma ironia verdadeira é motivada honestamente. Histórias que terminam por acaso, duplamente carregadas ou não, são insignificantes, não trágicas.

Terceiro, se em um clima de ironia a vida do protagonista é tanto positiva quanto negativa, como expressá-la de modo que as duas cargas permaneçam separadas na experiência do público e não cancelam uma a outra, fazendo com que você termine não dizendo nada?

SIGNIFICADO E SOCIEDADE

Uma vez que você descobriu sua ideia Governante, respalce-a. Nunca se dá ao luxo de pensar "isso é só entretenimento". O que é, afinal, "entretenimento"? Entretenimento é o ritual de sentar-se no escuro, olhar fixamente para a tela, investindo uma montanha de concentração e energia naquilo que você espera ser uma experiência emocional, significativa e satisfatória. Qualquer filme que apashe, aguarde e recompense o dual da história e entretenimento seja ele O MAGICO DE OZ (EUA/1939) ou OS INCOMPREENDIDOS (França/ 959).

A DOCE VIDA (Itália/ 960) ou BRANCA DE NEVE E OS TRÊS PATETAS (USA/1961) mostram a ideia de inocência. Todas as narrativas coerentes expressam uma ideia vedada dentro de um contexto emocional.

Em 203 a.C., Plínio incluiu os pastores de ovelhas a mudar para o câlido todos os pontos e conteúdos de estória. Eles são uma ameaça à sociedade, argumentou. Esqueceram com ideias, mas não de uma maneira aberta e racional como os filósofos. Ao contrário, escondem suas ideias dentro das emoções sedutoras da arte. Ainda assim, ideias escondidas, como Plínio apontou, não menas de qualquer maneira. Toda estória efetiva mostra uma ideia carregada para dentro de nós, que nos toca, de modo que somos forçados a acreditar. Na verdade, o poder persuasivo de uma estória é tão grande que podemos acreditar em seu significado até mesmo quando achamos que somos moralmente repulivos. Contadores de estória, insistiu Plínio, são pessoas perigosas. Ele estava certo.

Considere DESEJO DE MATAR. Sua ideia Governante é "a justiça triunfa quando os cidadãos fazem justiça com suas próprias mãos e matam as pessoas que precisam ser mortas". De todas as ideias vis da história humana, esta é a mais vil. Monstros dela, os nazistas destruíram a Europa. Hitler acreditava que transformaria o mundo em um paraíso como muitos os países que precisavam ser mortos... e ele uniu sua lista.

Quando DESEJO DE MATAR estreou, revistas de jornal do país inteiro ficaram moralmente enojadas com a visão de Charles Bronson coreado por Machete, armado nas costas e se preparando para matar. "Hollywood acha que isso é justiça?", reclamavam. "O que aconteceu com o processo legal?" Mas em quase todas as revistas que li, em algum momento o crítico escreveu: "e ainda assim o público parece gostar". Um código para: "e o crítico também". Críticos nunca citam o prazer do público, a não ser quando eles o compartilham. Apesar de suas sensibiidades emocionalizadas, o filme os pagou também.

Por outro lado, não gostava de viver em um país onde DESEJO DE MATAR não pudesse ser feito. Oponho-me a toda censura. Na busca pela verdade, devemos sofrer voluntariamente com as peças mentais. Devemos, como Justice Holmes argumentou, confiar no mercado de ideias. Se ouvirmos a todos, até mesmo os emocionalmente radicais ou cruelmente reacionários, a humanidade terá todas as possibilidades à mesa e fará a escolha certa. Nenhuma civilização, incluindo a de Plínio, foi destruída por que seus cidadãos aprenderam muitas verdades.

Personalidades emocionais, como Plínio, temem que a ameaça não venha das ideias, e sim da emoção. Quem está no poder nunca quer que nós tenhamos sentimentos. O pensamento pode ser controlado e manipulado, mas a emoção é abstrata e imprevisível. Artistas ameaçam a autoridade expondo mentiras e in-

pinando a paixão pela verdade. É por isso que quando tiramos a máscara o poder, seus projetos de fuzilamento miram o coração do escritor.

Finalmente, dado o poder de influência da escrita, precisamos ver a questão da responsabilidade social do artista. Acredito que nós não temos a responsabilidade de curar as doenças sociais ou renovar a fé na humanidade. Ou levantar o espírito da sociedade ou até mesmo expressar nossos anseios. Temos apenas uma responsabilidade: contar a verdade. Portanto, estude seu *Climate of Estória* e rene de seu Ideia Governante. Mas antes de dar outro passo, pergunte a si mesmo: essa é a verdade? Eu acredito no significado de minha estória? Se a resposta é não, jogue isso fora e comece de novo. Se sim, faça tudo o que for possível para lançar seu trabalho ao mundo. Pois apesar de um artista poder, em sua vida privada, mentir para os outros e até mesmo para si mesmo, quando cria, diz a verdade. E em um mundo de mentiras e mentirosos, uma obra de arte honesta é sempre um ato de responsabilidade social.

PARTES

OS PRINCÍPIOS DO DESIGN DA ESTÓRIA

Quando forçada a trabalhar em um formato restrito, a imaginação é forçada ao máximo - e produzirá as ideias mais ricas. Com total liberdade, é provável que o trabalho perca sua força.

T. S. ELIOT

A SUBSTÂNCIA DA ESTÓRIA

A partir de qual material nós criamos as cenas que um dia veremos nas telas? Qual é a argila que giramos e moldamos, mantemos ou jogamos fora? Qual é a "substância da história?"

Em todas as outras artes, a resposta é evidente: é o computador (ou seu instrumento) e as notas que ele faz. Um dançarino chama seu corpo de instrumento. Escultores cortam pedras. Pintores espalham tinta. Todos os artistas podem botar suas mãos na matéria-prima de sua arte — exceto o escritor. Pois no núcleo de uma história há uma "substância", como a energia que gira em torno de um átomo, que nunca é vista, cujos efeitos são todos *diversamente*, mas ainda assim a conhecemos e sentimos. A matéria da história é viva, mas intangível.

"Intangível?" ouço você pensando. "Mas tenho muitos *palavras*. Diálogo, descrição. Posso colocá-los, misturá-los felizes. A matéria-prima do escritor é a linguagem." Na verdade não é, e a maioria de muitos escritores mentirosos, *sapientíssimos* aqueles que começaram a escrever romances após uma forte educação em literatura, estando por causa do desastroso engano quanto a esse princípio. Pois como o vidro é um meio para a luz, o ar é um meio para o som, a linguagem é apenas um meio, na verdade um dos muitos, para a narrativa. Algo muito mais profundo que meras palavras está na criação de uma história.

E no outro lado da escura está outro fenômeno igualmente profundo: a relação do público a essa substância. Quando você pensa a respeito, se ao cinema é *obscuro*. Cadeiras de estanho sentam em uma sala escura, cotovelo com cotovelo, por mais de duas horas. Eles não vão ao banheiro ou saem para fumar. Em vez disso, eles olham fixamente para uma tela, investindo mais concentração *intensiva*

que dão para o trabalho, pagando para sofrer com emoções que eles fugiram de tudo para evitar na vida. Dessa perspectiva, uma segunda pergunta surge: qual é a fonte da energia da estória? Como ela submete o público a uma atenção mental e sensitiva tão intensa? Como funciona a estória?

As respostas para essas questões vêm quando o artista explora o processo criativo *intuitivamente*. Para entender a substância da estória e como ela age, você precisa visualizar seu trabalho de dentro para fora, a partir do centro de seu personagem, olhando para o mundo *de fora* pelos olhos do personagem. Para alcançar esse ponto de vista subjetivo e altamente imaginativo, você precisa observar atentamente a criatura que pretende habitar, um *personagem*. Ou, mais especificamente, um *protagonista*. Pois apesar do protagonista ser um personagem como qualquer outro, sendo o papel central e essencial, ele encarna todos os aspectos do personagem em termos absolutos.

O PROTAGONISTA

Obviamente, o protagonista é um único personagem. Uma estória, porém, pode ser conduzida por um duo, como em *THELMA E LOUISE*, um trio em *AS BRUXAS DE EASTWICK*, ou ainda mais como OS SETE SAMURAI ou OS DOZE CONDENADOS. Em *O ENCOURAÇADO POTEMKIN* toda uma classe de pessoas, o proletariado, cria um gigante *pluriprotagonista*.

Para que duas ou mais personagens formem um pluriprotagonista, duas condições devem ser respeitadas primeiro, todos os indivíduos do grupo dividam o mesmo desejo. Segundo, na batalha para alcançar esse desejo, eles devem sofrer e beneficiar-se mutuamente. Se um alcançar o sucesso, todos se beneficiam. Se um sofre um castigo, todos sofrem. Em um pluriprotagonista, motivação, ação e consequências são da espécie.

Uma estória pode ser, por outro lado, multiprotagonista. Aqui, no contexto do pluriprotagonista, os personagens buscam desejos diferentes e individuais, sofrendo e beneficiando-se independentemente. *PULP FICTION* - TEMPO DE VIOLÊNCIA, *HANNAH E SUAS IRMÃS*, *PARENTHOOD* - O TIRO QUE NÃO SAIU PELA CULATRA, QUANDO OS JOVENS SE TORNAM ADULTOS, RAÇA A COISA CERTA, CLUBE DOS CINCO, COMER BEBER VIVER, PELLE, O CONQUISTADOR, ESPERANÇA E GLÓRIA, HIGH HOPES, Robert Altman é um mestre nesse tipo de design: CERIMÔNIA DE CASAMENTO, NASHVILLE, SHORT CUTS - CENAS DA VIDA.

Na tela, a estória com multiprotagonismo é tão velha quanto *GRANDE HOTEL* na literatura, é mais velha, *Genova* - *Argo* no cinema, ainda mais velha, *Sembar*

Uma Noite de Vórvá. Estórias com múltiplos protagonistas ganham multirritual. Ao invés de olhar a estória a partir do desejo de um protagonista, seja ele singular ou plural, esses trabalhos tecem várias pequenas estórias, cada qual com seu protagonista, para criar um mosaico dinâmico de uma sociedade específica.

O protagonista não precisa ser humano. Ele pode ser um animal, como *MADE O PORQUINHO ATRAPALHADO*, ou um desenho animado como *PERNALONGA*, ou até mesmo um objeto inanimado, como o herói da estória infantil *The Little Engine That Could* (*A Pequena Engrenagem que Podia*). Qualquer coisa que possa ter vontade própria e que tenha capacidade de decidir, agir e sofrer consequências pode ser um protagonista.

É até possível, em casos raros, trocar o protagonista no meio da estória. *ESICÓSE* faz isso, fazendo do assassinato no chuveiro um golpe tanto emocional quanto formal. Quando o protagonista morre, o público fica momentaneamente confuso: sobre quem é esse filme? A resposta é uma pluriprotagonista, quando a irmã da vítima, o namorado e um detetive assumem o comando da estória. Mas não importa se o protagonista é singular, plural ou múltiplo, não importa como ele é caracterizado, todos têm certas características próprias do protagonista, e a primeira delas é a *força de vontade*.

O PROTAGONISTA é um personagem voluntarioso.

Outros personagens podem ser obstinados, até mesmo inflexíveis, mas o protagonista em particular é um ser voluntarioso. A quantidade exata da força de vontade, porém, não pode ser medida. Uma boa estória não é necessariamente uma luta entre uma vontade gigante contra forças absolutas da inevitabilidade. A qualidade da força de vontade é tão importante quanto a quantidade. A força de vontade de um protagonista pode ser menor do que a de Jó bíblico, mas tem que ser poderosa o suficiente para sustentar o desejo ao longo do conflito e finalmente agir e criar mudanças significativas e irreversíveis.

Também, a verdadeira força do protagonista pode esconder-se atrás de uma caracterização passiva. Considere *Blanche DuBois*, protagonista de *UMA BONDE CHAMADO DESEJO*. À primeira vista ele parece fraco, passiva e *non sistant*, querendo apenas, como ele diz, viver na realidade. Ainda assim, atrás de sua trágica aparência, a personagem interior de *Blanche* é dona de uma poderosa vontade que usa seu desejo incorrecionista: o que ela realmente quer é escapar da realidade. Então *Blanche* faz de tudo para proteger a si mesma do mundo horrendo que a engolfou: ela finge ser uma senhora nobre, põe lenços em móveis gastos, quebra-luzes em batidas expostas, tenta criar um príncipe anacrônico a partir de um broméio. Quando nada disso dá certo, ela faz sua fuga final da realidade - a *elocução*.

Por outro lado, enquanto *Blanche* apenas aparenta ser passiva, o protagonista verdadeiramente passivo é um erro insustentavelmente corrompido. Uma história não pode ser contada a partir de um protagonista que não quer nada, que não toma decisões, cujas ações não mudam nada em nenhum nível.

O PROTAGONISTA tem um desejo consciente.

A força de vontade do protagonista impõe um desejo conhecido. O protagonista tem uma necessidade ou meta, *seu objeto de desejo*, e ele sabe disso. Se você pode colocar seu protagonista de lado e cochichar em seu ouvido "o que você quer?", ele terá uma resposta: "eu quero *X* hoje, *Y* amanhã que vem, mas no final eu quero *Z*". O objeto de desejo do protagonista pode ser externo: a destruição do tirano em *TUBARÃO*, ou interno: maturidade em *QUERO SER GRANDE*. Em ambos os casos, o protagonista sabe o que quer, e para muitos personagens um desejo simples, claro e consistente já é o bastante.

O PROTAGONISTA pode ter também um desejo inconsciente autocontraditório.

Onde os personagens mais memoráveis e fascinantes tendem a ter não apenas um desejo consciente, mas também um inconsciente. Apesar desses protagonistas complexos não estarem cientes de sua necessidade subconsciente, o público sente, percebendo neles uma contradição interna. O desejo consciente e o inconsciente de um protagonista multidimensional contradizem um ao outro. O que ele acredita querer é a antítese do que ele realmente, mas de modo inconsciente, quer. Isso é evidente. Por qual motivo você dá a seu personagem um desejo subconsciente se ele fosse exatamente a mesma coisa que ele procura conscientemente?

O PROTAGONISTA tem a capacidade de buscar o objeto de desejo convincentemente.

A caracterização do protagonista deve ser apropriada. Ele necessita uma combinação cível de qualidades, no equilíbrio certo, para alcançar seu desejo. Isso não quer dizer que eu sei o que quer. Ele pode faltar. Mas os desejos do personagem devem ser realistas o suficiente em relação à sua força de vontade e capacidades, para que o público acredite que ele possa fazer o que é visto fazendo e que ele tenha uma chance de chegar lá.

O PROTAGONISTA deve ter ao menos uma chance de alcançar seu desejo.

O público não tem paciência com um protagonista que não tenha chances de realizar seu desejo. A razão é simples: ninguém acredita nisso em sua própria vida. Ninguém acredita que não tem a menor chance de realizar seus desejos. Mas é notadamente a câmera para a vida, o panorama geral nos leva a concluir que, nas palavras de Henry David Thoreau, "os homens levam sua vida em um quieto desespero", que a maioria das pessoas desperdiça seu tempo precioso e morre com um sentimento de que foram menores que seus sonhos. Por mais honesta que essa visão dolorosa seja, não podemos aceitá-la como verdade. Em vez disso, entregamos a esperança até o fim.

A esperança, apesar de tudo, não é desarmada. É simplesmente hipotética. Se isso se aplica, se eu apertar meus olhos, se eu arrastar mais, se eu me desiludir, se eu ganhar na loteria... se as coisas mudarem, então eu terei uma chance de conseguir da vida o que eu quero. Nós todos carregamos esperança em nosso coração, não importa quais as chances que tenhamos. Um protagonista, portanto, que não tem nenhuma esperança, que não tem a mínima capacidade de alcançar seu desejo, não pode nos interessar.

O PROTAGONISTA tem a força de vontade e a capacidade de buscar o objeto de seu desejo consciente e/ou inconsciente até o fim da linha, no limite humano estabelecido pelo ambiente e pelo gênero.

A arte da escrita não é sobre o que está na agenda, mas sobre o padrão da existência indo aos seus limites, sobre a vida vivida em seus estados mais intensos. Exploramos os graus moderados da existência, mas apenas como um caminho para o fim da linha. O público percebe o limite e quer que ele seja alcançado. Pois não importa quão ínfimo no espaço é o ambiente, insistentemente o público desenha um círculo ao redor dos personagens e de seu mundo, uma circunferência de expectativa que é definida pela natureza da realidade ficcional. Essa linha pode alcançar o fundo da alma, ou os confins do universo, ou ambas as direções ao mesmo tempo. O público, portanto, espera que o contador de histórias seja um autista visionário que possa ler sua história para essas profundidades e alturas distantes.

Uma ESTÓRIA deve crescer para uma ação final além da qual o público não consiga imaginar algo mais.

Em outras palavras, um filme não pode mandar seu público para a rua acreditando o roteiro: "Final feliz... mas ela não devia ter acertado as contas com o pai? Ela não devia ter desmanchado o relacionamento com Ed antes de se mudar para a casa do Mac? Ela não deveria...?" Ou: "Triste... o cara morreu, mas por que ele não chamou a polícia? E ele não tinha deixado uma arma debaixo do para-brisa? Ele não deveria...?" Se as perguntas assim surgindo contra que eles achavam que deviam ser vistas antes ou depois do final que nós vimos, elas não estarão satisfeitas. Nós devemos ser melhores escritores que eles. O público quer ser levado ao limite, onde todas as questões são respondidas e todas as emoções satisfeitas — o fim da linha.

O protagonista não leva a esse limite. Ele deve ir lá dentro de si para trazer seu desejo dos confins da existência humana, seja em profundidade, amplitude ou ambos, para alcançar uma mudança irreversível e absoluta. Isso não quer dizer que seu filme não possa ter uma sequência; seu protagonista pode ter várias histórias a contar. Isso significa que cada história deve achar seu próprio fechamento.

O PROTAGONISTA tem de ser empático; ele pode ou não ser simpático.

Simpático quer dizer amável. Tom Hanks e Meg Ryan, por exemplo, ou Spencer Tracy e Katharine Hepburn em seus papéis clássicos: no momento que eles surgem na tela, gostamos deles. Queríamos ter essas pessoas como amigos, parentes ou amantes. Eles têm um carisma tanto e evocam simpatia. Empatia, contudo, é uma resposta mais profunda.

Empático significa "como eu". O público reconhece certa humanidade compartilhada dentro do protagonista. Personagem e público não são agindo em lados opostos, é claro; eles podem dividir apenas uma qualidade. Mas há algo sobre o personagem que atinge a audiência. Nesse momento de reconhecimento, o público súbita e instintivamente quer que o protagonista alcance o que ele deseja, seja lá o que isso for.

A lógica inconsciente do público segue assim: "esse personagem é como eu". Portanto, eu quero que ele tenha o que ele quer: pois se eu tivesse essas mesmas dificuldades, eu ia querer a mesma coisa para mim." Hollywood tem muitas expressões adônticas para esse conceito: "alguém para se agarrar", "alguém para tocar". Todas descrevem a conexão empática que o público sente que existe entre ele e o protagonista. O público pode, quando muito conhecido, sentir empatia por todos os personagens do seu filme, mas ele tem que sentir empatia pelo protagonista. Se não, a ligação entre público e história é quebrada.

LIGAÇÃO COM O PÚBLICO

Envolvimento emocional do público é sustentado pela empatia. Se o escritor não consegue criar uma ligação entre quem vai ao cinema e o protagonista, sentindo-se nas poltronas sem sentir nada. Envolvimento não é nada a ver com evocar tristeza e compaixão. Nós sentimos empatia por pessoas muito pessoas, se não oportunistas. Quando nos identificamos com um protagonista e seus desejos na vida, estamos de fato torcendo por nossos próprios desejos na vida. Através da empatia, a ligação vívida entre nós mesmos e um ser humano ficcional, estamos encontrando nossa humanidade. A dívida da história é a oportunidade de viver vidas além da nossa, de fazer e lutar em uma missão do mundo e tempo, nas várias possibilidades de nossa existência.

Empatia, portanto, é absoluta, enquanto simpatia é opcional. Todos nós já encontramos pessoas adoráveis que não atraíram nossa compaixão. Um protagonista, portanto, pode ou não ser agradável. Sem saber da diferença entre simpatia e empatia, alguns escritores criam automaticamente heróis legais, com medo de que o público não se identifique se o papel principal não for de alguém legal. Reconstruindo desastres comerciais, contudo, foram estralados por protagonistas charmosos. Amabilidade não é garantia de envolvimento com o público; e apenas um aspecto da caracterização. O público se identifica com o personagem profundo, com qualidades antes reveladas por escolhas sob pressão.

A primeira vista, criar a empatia não parece ser algo difícil. O protagonista parece ser humano; o público é um monte de seres humanos. Quando o público olha para a tela, ele reconhece a humanidade do personagem, sente que a compartilha, identifica-se com o protagonista e então mergulha na história. De fato, nas melhores histórias, até mesmo o personagem mais simpático pode parecer ser empático.

Macbeth, por exemplo, visto objetivamente, é monstruoso. Ele mata o genro, mata o velho rei enquanto dorme, um rei que nunca lhe fez mal algum — na verdade, no primeiro dia de ele havia dado uma promoção real a seu algar. Macbeth, então, mata o velho rei para se tornar o rei. Ele se culpa pelo crime. Ele mata seu melhor amigo. Finalmente, ele ordena o assassinato da mulher e dos filhos peço de seu inimigo. Ele é um assassino cruel; ainda assim, nos olhos de Shakespeare, ele se torna um herói trágico e empático.

O bardo conseguiu esse feito dando a Macbeth uma consciência. Enquanto luta em seu solilóquio, pensando e agonizando, "Por que estou fazendo isso? Que tipo de homem sou eu?", o público ouve a paixão, "Que tipo? Perseguido pela culpa, que nem eu. Sinto-me mal quando penso em fazer coisas ruins. Sinto-me assim quando eu as faço e depois a culpa não tem fim. Macbeth é um ser huma-

no; ele tem uma consciência como a minha." De fato, aqueles dois fascinados com a alma agonizante de Macbeth que não sentiram uma perda mágica quando, no clímax, Macduff lhe corta a cabeça. *Macbeth* é uma amostra de tirar o fôlego do poder quase divino do escritor ao encontrar um centro de empatia em um personagem que seria desprezível de outra maneira.

Por outro lado, muitos filmes recentes, apesar de outras qualidades surpreendentes, foram por água abaixo por não conseguirem criar uma ligação com o público. Apenas um exemplo de muitos: ENTREVISTA COM O VAMPIRO. A reação do público para Lewis, interpretado por Brad Pitt, foi mais ou menos esta: "Se eu fosse Louis, passaria nesse inferno após a morte, acabaria com isso num segundo. Assim dele ser vampiro. Não quereria isso para ninguém. Mas se ele acha necessário chepar a vida de vítimas inocentes, se ele odeia a si mesmo por transformar uma criança num demônio, se ele está cansado de sangue de rato, ele deveria fazer algo muito simples: separar o cuco do sol e, pra'f, acabou!" Apesar do romance de Anne Rice nos levar nos pensamentos e sentimentos de Louis até que nós finalmente empatamos por ele, o ótimo imparcial da câmera o vê pelo que ele é, uma fraude chocante. O público sempre se dissocia do hipócrita.

O PRIMEIRO PASSO

Quando você se sente para escrever, a meditação começa: "Como começar? O que eu fazer com personagens?"

Seu personagem, de fato todos os personagens, na base de qualquer decisão, em qualquer momento da história, sempre tomará a ação mínima, a mais conservativa no seu ponto de vista. Todos os seres humanos sempre fazem isso. A humanidade é fundamentalmente conservativa, como é toda a natureza. Nenhum organismo gasta mais energia do que o necessário, armazena algo que não precisa fazer ou age a não ser que seja necessário. Por que fazer? Se uma tarefa pode ser feita de uma maneira fácil, sem risco de perda ou dor, ou gasto de energia, por que alguém criatura faria a coisa mais difícil, perigosa ou desafiadora? Ninguém faria. A natureza não permite... e a natureza humana é apenas um aspecto da natureza universal.

Na vida, frequentemente vemos pessoas, e até animais, agindo com comportamentos extremos que parecem desnecessários, se não estúpidos. Mas essa é nossa visão objetiva de sua situação. Subjetivamente, de dentro da experiência da consciência, essa ação aparentemente imoderada foi mínima, conservativa e necessária. O que o "conservativo" afinal, é sempre um ponto de vista relativo.

Por exemplo: se uma pessoa normal quisesse entrar em uma casa, ela tomaria

ação mínima e conservativa. Ela batia na porta pensando "Se eu bater, a porta está aberta. Será convidado a entrar e isso será um passo positivo em direção ao meu desejo". Um herói das artes marciais, porém, como um primeiro passo conservativo, poderia destruir a porta com golpes de karatê, achando que isso é prudente e mínimo.

O que é necessário porém mínimo e conservativo é relativo ao ponto de vista de cada personagem em cada momento específico. Na vida, por exemplo, eu digo para meu irmão: "Se eu cruzar essa rua agora, aquele carro está longe o suficiente para que o motorista me veja em tempo, baje a velocidade se necessário, e eu irei a pouco mais". Ou: "Não consigo encontrar o telefone da Dolores. Mas em sei que meu amigo Jack tem o número em sua Dolores. Se eu chamá-lo no meio da um dia de trabalho turbulento, sendo ele meu amigo, ele me emprestará o que estiver fazendo e me dará o número."

Em outras palavras, na vida nós agimos conscientes ou inconscientemente a vida é espontânea a maior parte do tempo, quando abrimos nossas bocas ou fazemos um passo, pensando ou pensando de acordo com essas coisas: "Se essas circunstâncias ou como essa ação mínima e conservativa, o mundo reagirá de modo que isso seja um passo positivo em direção a conseguir o que eu quero".

E na vida, noventa e nove por cento do tempo estamos certos. O motorista nos vê a tempo, freia e você seguramente chega ao outro lado. Você liga para o Jack e se desculpa por interrompê-lo. Ele diz, "não bem", e lhe dá o número. Essa é a grande massa da experiência, hora após hora, na vida. MAS NUNCA, JAMAIS UMA ESTÓRIA.

A grande diferença entre a vida e a história é que na história nós descuramos as minúcias da existência diária nas quais seres humanos agem esperando certa reação de outros no mundo e, de certa forma, alcançam a que esperam.

Na história, nos concentramos naquele momento, e apenas naquele momento, no qual um personagem age esperando uma reação útil de seu mundo, mas, em vez disso, o efeito de sua ação é provocar as forças do antagonismo. O mundo do personagem reage diferente do esperado, ou mais poderosamente do que o esperado ou ambos.

Eu pego o telefone, ligo para Jack, e digo "desculpa por incomodá-lo, mas consigo achar o telefone da Dolores. Você poderia..." e ele grita "Dolores?" Grita! Como você pode ouvir a voz de Dolores e desliga o telefone em silêncio. De repente, a vida é interessante.

CONSTRUINDO O PERSONAGEM

Este capítulo procura a substância da história, vista da perspectiva de um escritor que se coloca, dentro de sua imaginação, no centro do personagem que cria. O "centro" de um ser humano, aquela particularidade irredutível do eu mais íntimo, a consciência que você carrega consigo vinte e quatro horas por dia, que o observa fazendo o que faz, que lhe repreende quando você erra, ou que lhe congratula nas boas ocasiões em que acerta. É o observador profundo que surge quando você passa pelas mais agonizantes experiências na sua vida, jogado no chão, cansado de tanto chorar. Aquela voz que lhe diz que sua missão está. O olho interior, você, sua identidade, seu ego, o foco consciente da sua existência. Tudo o que está fora desse núcleo subjetivo é o mundo objetivo de um personagem.

O mundo de um personagem pode ser imaginado como uma série de círculos concêntricos ao redor de um núcleo de identidade ou de consciência pura, elementos que tornam os níveis de conflito na vida dele. O círculo ou nível interno é seu próprio eu e os conflitos que surgem dos elementos dessa natureza: mente, corpo e emoção.

TRÊS NÍVEIS DE CONFLITO



Quando, por exemplo, um personagem age, sua mente pode não reagir da maneira que ele antecipou. Seus pensamentos podem não ser tão rápidos, tão profundos e tão esperos quanto esperava. Seu corpo pode não reagir como imaginou. Ele pode não ser forte o suficiente ou ágil o suficiente para uma tarefa em particular. E todos nós sabemos que as emoções nos traem. Então o círculo de antigas opções, mente e corpo, todos ou qualquer um deles pode ou não reagir de um determinado modo a tudo da forma esperada. Na maioria das vezes, são nossos poderes que nos traem.

O segundo círculo insere relacionamentos pessoais: uniões de intimidade e relações profundas que o papel social. Condições sociais designam os papéis que assumimos existencialmente. Nesse momento, por exemplo, estamos interpretando o papel de professor/aluno. Um dia, porém, nossos caminhos poderão se cruzar e nós poderemos decidir mudar nossa relação profissional para a amizade. Da mesma maneira, um filho começa como um papel social, que pode ou não se aprofundar. Muitos de nós vivemos em relações de pai e filho que jamais se aprofundam além da definição oficial de autoridade e obediência. Apenas quando deixamos de lado os papéis convencionais encontramos a verdadeira intimidade na família, nos amigos e amantes - que então não reagem da maneira que esperamos e se transformam no segundo nível de conflito pessoal.

O terceiro círculo marca o nível de conflito extrapessoal: todas as forças sociais e culturais que não são pessoais: conflitos entre instituições sociais e indivíduos: governo/cidadão, igreja/Bel, corporação/cliente, conflito com indivíduos: policial/criminoso/vítima, chefe/trabalhador, cliente/garçom, doente/paciente, conflito com ambientes naturais ou artificiais - tempo, espaço e todos os objetos que podem interferir.

A MECHA

Uma ESTÓRIA nasce no lugar onde os domínios subjetivo e objetivo se tocam.

O personagem busca um objeto de desejo além do seu alcance. Consciente ou inconscientemente ele escolhe uma ação em particular, motivado pelo sentimento ou sentimento de que esse ato fará com que o mundo seja de modo diferente um passo positivo em direção ao seu desejo. De seu ponto de vista subjetivo, a ação que ele escolheu parece infinita e conservadora, mas ainda assim suficiente para causar a reação que ele quer. Mas no momento em que ele age, o domínio

objetivo de sua vida: ler, ler, ler. Seus relacionamentos pessoais ou o mundo escarpado, ou uma combinação deles, regem de uma maneira que é mais produtiva ou diferente da que ele esperava.



A reação do seu mundo bloqueia seu desejo, jogando-o para um lugar mais longe de sua meta do que ele estava antes. Em vez de evocar a cooperação de seu mundo, sua ação provoca forças do antagonismo que abrem a brecha entre sua percepção subjetiva e o resultado objetivo, entre o que ele achou que aconteceria quando agiu e o que de fato aconteceu, entre seu senso de probabilidade e a necessidade.

Todo ser humano age, de um momento para o outro, sabendo ou não, a partir de seu senso de probabilidade, o que ele espera, com toda plausibilidade, que aconteça quando ele toma essa ação. Não todos calculamos por esse tempo pensando, ou pelo menos tendo esperança, que compreendemos a nós mesmos, nossos amigos, inimigos, a sociedade e o mundo. Nós agimos de acordo com o que acreditamos ser a verdade sobre nós mesmos, as pessoas ao nosso redor e o ambiente. Mas essa é uma verdade que não podemos conhecer de forma absoluta. Isso é o que acreditamos ser verdade.

Também acreditamos que somos livres para tomar qualquer decisão e qualquer ação. Mas cada escolha e ação que fazemos e tomamos, espontânea ou deliberadamente, está enraizada na soma total de nossa experiência, no que aconteceu conosco na realidade, imaginação ou sonho até esse momento. Não escolhemos, então, agir hesitando no que esse acúmulo de vida nos diz que será a reação provável do mundo. É apenas aí, quando tomamos uma ação, que descobrimos a necessidade.

Necessidade é esta verdade absoluta. Necessidade é o que de fato acontece quando agimos. Esta verdade é conhecida — e *se pode ser conhecida* — quando agimos.

As profundezas do nosso mundo e enfrentamos em reação. Essa reação é a verdade da nossa existência naquele momento preciso, independentemente do que acreditávamos no momento anterior. Necessidade é o que em de acontecer o realmente acontece, ao contrário de probabilidade, que é o que esperamos ou achamos que vá acontecer.

A reação, nesse sentido, é como a vida. Quando a necessidade objetiva coincide e senso de probabilidade do personagem, uma brecha se abre subjuntivamente na realidade ficcional. Essa brecha é o ponto no qual o destino objetivo e o subjetivo colidem, a diferença entre antecipação e resultado, entre o mundo como o personagem percebe antes de agir e a verdade que ele descobre pela ação.

Uma vez que a brecha na realidade é aberta, o personagem, se for voluntário, age e tem capacidade, sente ou percebe que não pode conseguir o que quer da forma trivial e conservativa. Ele tem de juntar suas forças e lutar nesta brecha para agir uma segunda vez. Essa próxima ação é algo que o personagem não gostava de ter de fazer no primeiro caso, pois não apenas requer mais força de vontade como o forçar a utilizar mais intensamente suas capacidades humanas, mas, mais importante, a segunda ação o coloca em risco. Ele agora tem de perder a luta para ganhar.

SOBRE O RISCO

Nós sempre tentamos conseguir tudo o que desejamos. Em um mundo de perigo, por outro lado, nós devemos trilhar algo que queremos para ganhar outra coisa que desejamos, ou perder algo que possuímos para proteger outra coisa que temos. É um dilema que lutamos para evitar.

Essa é um tema simples para ser aplicado a qualquer história. Pergunte: qual é o risco? O que o protagonista perde caso ele não consigo o que quer? Mais especificamente, qual a pior coisa que pode acontecer ao protagonista se ele não alcançar seu desejo?

Se essa pergunta não pode ser respondida de uma forma tocante, a história é mal concebida em sua essência. Por exemplo, se a resposta for "caso o protagonista falhe, a vida volta ao normal", essa história não é digna de sua contada. O que o protagonista quer não tem um valor real, e uma história sobre alguém buscando algo de pouco ou nenhum valor é uma distração para a história.

A vida ensina que o valor de cada desejo humano é uma proporção direta ao risco envolvido em sua busca. Quanto mais alto o valor, maior o risco. Não damos os maiores valores para as coisas que requerem os maiores riscos — nossa liberdade, nossas vidas, nossas almas. A necessidade do risco, portanto, é muito mais do que um princípio estético, ela está enraizada nas fontes mais profundas da nossa arte. Pois

mas não criamos estórias apenas como metáforas para a vida, mas também como metáforas para uma vida significativa e viver significativamente é estar em sintonia com o mundo.

Examine seus próprios desejos. O que é verdadeiro para você será verdadeiro para qualquer personagem que criar. Você deseja escrever para o cinema, a mais nobre das artes para a expressão criativa no mundo de hoje, você deseja não dar trabalhos belos e significativos que nos ajudem a moldar nossa visão da realidade por outro lado, você quer ser conhecido. É uma ambição nobre e um grande feito a se alcançar. E como você é um artista sério, está disposto a arriscar aspectos vitais de sua vida para viver esse sonho.

Você está disposto a arriscar o tempo. Sabe que até os mais talentosos escritores - Oliver Stone, Lawrence Kasdan, Ruth Prawer Jhabvala - não encontraram o sucesso até chegarem aos seus trinta, quarenta anos, e assim como é necessário uma década ou mais para um médico ou um professor tornarem-se grandes profissionais, dezesseis dez ou mais anos de vida adulta para encontrar algo que decida de milhares de pessoas quem ouvir, e diz os seus atos, e, frequentemente, um número parecido de roteiros escritos e rejeitados, para tornar-se escritor a tempo inteiro.

Você está disposto a arriscar o seu dinheiro. Você sabe que se usar o mesmo trabalho duro e criatividade gastos em uma década de roteiros rejeitados e aplicações em uma profissão normal, você poderia se aposentar antes de ver seu primeiro roteiro na tela.

Você está disposto a arriscar as pessoas. A cada manhã, você vai para sua casa e entra no mundo imaginário de suas personagens. Você sonha e escreve até o sol se pôr e sua cabeça está pulsando. Então você desliga seu computador para ficar com a pessoa que ama. Então que, apesar de poder desligar sua máquina, você não consegue desligar sua imaginação. Ao que se torna uma paixão, seus personagens ainda estão passando por sua cabeça e seu desejo era ver um bloco de anotações ao lado de seu prato. Mas cada vez mais tarde, a pessoa que você ama lhe diz: "sabe... você não está realmente aqui". O que é verdade. Metade do tempo você está em outro lugar, e alguém quer viver com alguém que na verdade não está lá.

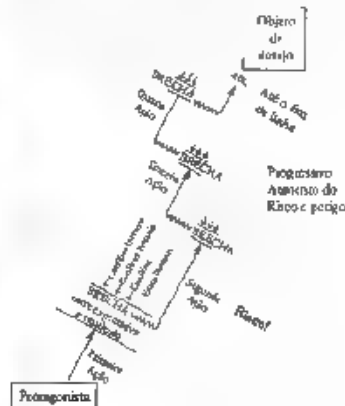
O escritor coloca tempo, dinheiro e pessoas em risco porque sua ambição tem uma força que limpa a vida. O que é verdadeiro para o escritor é verdadeiro para cada personagem que ele cria.

A medida do valor do desejo de um personagem é uma proporção direta ao risco que ele se dispõe a correr para alcançá-lo: quanto maior o valor, maior o risco.

FECHAS EM PROGRESSÃO

A primeira ação do protagonista levanta forças do antagonismo que bloqueiam seu desejo e abrem uma brecha entre a antecipação e o resultado, contradizendo as noções de realidade, colocando-o em um conflito maior com o seu mundo. Mas ainda mais novo. Mas a obstinada mente humana rapidamente repara a realidade em um padrão maior que incorpora essa contradição, essa reação inesperada. Agora ele tem uma segunda visão, mais difícil e apassada, uma ação condizente com sua visão revisada da realidade, uma ação baseada em suas novas expectativas sobre o mundo. Mas de novo sua ação provoca forças do antagonismo, abrindo uma brecha em sua realidade. Então ele se ajusta ao inesperado, coloca as cartas na mesa novamente e decide agir de modo que considere condizente com sua nova percepção das coisas. Ele chega ainda mais fundo em suas capacidades e força de vontade, coloca-se diante de um risco ainda maior e age uma terceira vez.

Talvez esta ação consigo um resultado positivo, e nesse momento ele dá um passo em direção ao seu desejo, mas em sua próxima ação, a brecha retorna a abrir. Agora ele deve ter uma ação ainda mais difícil, que requer ainda mais força de vontade.



tade, capacidade e ação. Seguidas vêm as ações cooperativas e as ações provocam forças do antagonismo, abrindo brechas em sua realidade. Esse padrão se repete em vários níveis até o fim da linha, até uma ação final silenciosa da qual o público não consegue imaginar outra.

Essas mudanças consecutivas na realidade criam a diferença entre o dramático e o prosaico, entre ação e realidade. A ação verdadeira é um movimento físico, vocal ou mental que abre brechas na expectativa e cria mudanças significativas. Mas a realidade é o comportamento no qual o que é esperado acontece, gerando mudanças mínimas ou nenhuma mudança.

Mas a brecha entre expectativa e realidade é muito mais do que uma questão de causa e efeito. No sentido mais profundo, o vilão entra a cena, o que acontece, o que realmente acontece, marca o ponto onde o espírito humano e o mundo se encontram. De um lado está o mundo como acreditamos ser, do outro a realidade como ela é. Nessa brecha está o nexo de estória, o cálculo que conta a nossa história. Aqui o escritor encontra os momentos mais poderosos, os que mudam a vida. A única maneira de alcançar essa junção crucial é trabalhando de dentro para fora.

ESCREVENDO DE DENTRO PARA FORA

Por que temos de fazer isso? Por que, durante a criação de uma cena, devemos encontrar o centro de cada personagem e expedimentá-lo do seu ponto de vista? Por que nós ganhamos com isso? O que sacrificamos se não o fizermos?

Como antropólogos, por exemplo, poderíamos descobrir as verdades sociais e ambientais por meio de observações cuidadosas. Como psicólogos, poderíamos descobrir as verdades sobre o comportamento. Poderíamos, trabalhando de fora para dentro, conter uma superfície ao personagem que seja genuína, até mesmo fascinante. Mas uma dimensão crucial que não poderíamos criar é a *mind emotional*.

A única fonte confiável de verdade emocional é você mesmo. Se você se mantém fora do personagem, inevitavelmente escreve clichês emocionais. Para criar reações humanas reveladoras, você deve não apenas identificar seu personagem como se fosse ele mesmo. Então, como fazer isso? Como, ao sentar-se em sua escrivaninha, você se remove para dentro da cabeça de seu personagem para sentir seu coração batendo, as gúelhas de sua mão suando, um nó na barriga. Lignitos nos olhos, o suor no rosto, excitação sexual, raiva, alívio, compaixão, tristeza, alegria ou qualquer uma das incontáveis respostas ao longo do espectro de emoções humanas?

Você determinou que certo evento deve acontecer em sua estória, uma situação para perguntar e virar a narrativa. Como escrever uma cena com emoção

verdadeira? Você poderia perguntar como alguém *deu* tomar essa ação? Mas isso leva a clichês e manipulação. Ou poderia perguntar também: como alguém *pode* fazer isso? Mas isso leva à enciclopédia "bombardeio" - "aparece, não acontece". Ou "o personagem *deveria* fazer isso nessas circunstâncias, o que *faria*?" Mas isso faz com que a audiência, imaginando seu personagem caminhar pelo palco de sua vida, tentando entender suas emoções, e as adinhamas são inevitavelmente clichês. Ou você poderia perguntar "se eu estivesse nessas circunstâncias, o que eu *faria*?" No que a audiência se baseia para responder, ela pode fazer uma coisa que seu coração bem sabe, mas obviamente você não é o personagem. Apesar de esperar uma reação honesta de você, o personagem pode fazer o inverso. Então, o que você *faz*?

Você pergunta: "se eu fosse este personagem nessas circunstâncias, o que eu *faria*?" Quando o "mágico eu" de Stanislawski, você encarna o papel. Não é por acaso que muitos dos grandes dramaturgos, como Aristóteles, Shakespeare e outros, e roteiristas, como D. W. Griffith, Ruth Gordon e John Sayles são também atores. Escritores são improvisadores que atuam sentados em frente a seus computadores, andando de um lado para o outro do quarto, interpretando todas as personagens: homens, mulheres, crianças, monstros. Assumindo em nossas imaginações até que emoções humanas pertencentes ao personagem possam em nosso sangue. Quando uma cena é emocionalmente significativa para nós, podemos confiar que ela será significativa para o público. Quando trabalhamos que nos comovem, nós os comovemos.

CHINATOWN

Ilustrar a escrita de dentro para fora, usarei uma das cenas mais famosas e brevemente escritas do cinema, o clímax do segundo ato de CHINATOWN, do diretor Robert Towne. Trabalhamos a partir da cena que foi feita no verso final do filme, mas ela pode ser entendida também no contexto histórico da carreira de Robert Towne, de 9 de outubro de 1973.

SINOPSE

O detetive particular J. J. Gittes está investigando a morte de Hollis Mulhoney, secretário do Departamento de Água e Eletricidade de Los Angeles. Mulhoney aparentemente foi afogado em um reservatório, e o crime anula o nível de Gittes e o tenente George Chen. Escobac. Fecho do fim do segundo ato, Gittes limpa os sapatos e se prepara para dar uma conspiração de palanque liderada pelo tenente Noah Cross. Mulhoney para obter poder político e riqueza, cu Evelyne Mulhoney mata seu marido em um acidente de trânsito após pegá-lo com outra mulher.

Gittes segue Evelyn até uma casa em Santa Mônica. Espando atrás da janela, ele vê a "outra mulher", aparentemente drogada e mantida prisioneira. Quando Evelyn sai de casa e entra no carro, ele a força a falar. Ela alega que a outra mulher é sua irmã. Gittes sabe que ela não tem uma irmã, mas nesse momento não diz nada.

Na manhã seguinte ele descobre o que parecem ser os óculos do falecido em um tanque de água sagrada na casa de Mulwray, nas colinas de L.A. Agora ele sabe onde e quando o homem foi morto. Com essas evidências, volta a Santa Mônica para confrontar Evelyn e entregá-la a Escobar, que está ameaçando anular a licença de detetive particular de Gittes.

PERSONAGENS

J. J. GITTES, quando trabalhava para o promotor do distrito, apaixonou-se por uma mulher em Chatsworth e enquanto tentava ajudá-la, de algumas maneiras, causou sua morte. Ele pediu dispensa e tornou-se um detetive particular, especializado em casos das polícias corruptas e de seu passado trágico. No momento, agora ele foi trazido de volta para ambos. O que é pior, ele está nessa situação porque, dias antes do assassinato, foi engatado para investigar Mulwray por adultério. Alguém fez Gittes de bobo e ele é um homem excessivamente orgulhoso. Além de sua conduta descolada está emarentado analfabeto; seu cinquento sarcástico mascara a sede de justiça de um idealista. Para complicar um pouco mais, ele se apaixonou por Evelyn Mulwray. Objetivo de Gittes na cena: *descobrir a verdade.*

EVELYN MULWRAY é a mulher da vítima e filha de Noah Cross. Ela fica nervosa e defensiva quando perguntada sobre seu marido; ela pagou quando seu pai é mencionada. Podemos perceber que ela é uma mulher com algo a esconder. Ela contatou Gittes para descobrir o assassino de seu marido, talvez para esconder sua própria culpa. Durante a investigação, porém, ela parece sentir-se ansiosa por ele. Após fugirem de alguns bandidos, eles fixaram amor. Objetivo de Evelyn na cena: *acabar seu marido e fugir com Katherine.*

KHAN é o mordomo de Evelyn. Agora que ela é viúva, ele também se vê como seu guarda-costas. Ele é orgulhoso de seus modos nobres e de sua habilidade em lidar com situações difíceis. Objetivo de Khan na cena: *proteger Evelyn.*

KATHERINE é uma tímida inocente que levou sua vida sempre superprotegida. Objetivo de Katherine na cena: *obedecer Evelyn.*

A CENA:

INT. SANTA MONICA BUICK - EM MOVIMENTO DIA

Gittes dirige por Los Angeles

Para trabalhar de dentro para fora, corre na mente de Gittes enquanto ele dirige para o apartamento de Evelyn. Imagina-se no porta de trás de Gittes. Enquanto o carro anda, pergunta:

"Se eu fosse Gittes naquele momento, o que falaria?"

Durante sua imaginação vagueia a resposta vem:

"Ensaiar. Eu sempre ensaio as minhas falas antes de qualquer grande confronto na vida."

Agora vê mais fundo nas ações e no psique de Gittes:

Mãos firmes no volante, pensamentos voados: "ela o matou, depois me usou. Ela mentiu para mim, deu em cima de mim. Cara, eu sinto algo por ela. Tem um nó no meu estômago, mas eu sei o culpado. Eu passarei pela porta, entrarei e farei a acusação. Ela mente. Eu mando ela para polícia. Ela finge ser inocente, algumas lágrimas. Mas eu sei o fio, mostre-lhe os óculos de Mulwray, então durai como ela o matou, passe a passo, como se confessasse lá. Ela confessa. Eu a entrego para Escobar; então estou livre."

INT. BANGALÔ - SANTA MONICA

Gittes entra com o carro na sede da garagem

Ele continua trabalhando de dentro do porta de trás de Gittes, pensando:

"Serei rico, será rico..." De repente, ao ver seu namorado, uma imagem de Evelyn surge em sua imaginação. Um acesso de ódio. Abre uma brecha entre sua determinação de ser rico e sua filha."

O Buick GUINCHA até parax Gittes salta para fora

"Ela que vá pra inferno!"

Gittes BATE a porta do carro e corre pelos degraus

"Agarre-a antes que fuja"

Ele gira a manivela encontra-a trancada. e ESMURRA a porta

"Caralho."

INT BANGALÔ

KHAN, servente chinês de Evelyn ouve BATIDAS e se dirige à porta

Enquanto os personagens entram e saem, fica fixado em sua imaginação, recordando o ponto da saída do carro, depois de dentro. Então para o passo da saída de Khan, perguntar-se.

"Se eu fosse Khan nesse momento, o que pensaria, decidiria e faria?"

Quando não encontra a resposta, os personagens, sem perceberem, vão

"Quem será?" Faga um sorriso de mordomo. "Det para um que é aquele detetive falatrão de novo. Buído com ele."

Khan destranca a porta e encontra Gittes nos degraus

KHAN
Você, espera

Voltando para o carro de Gittes.

"Aquele mordomo pentelho de novo."

GTTES

Você espera. Chow hoy
kya dye
(tradução, sai da frente
te, seu filho da puta)

tes empurra Khan para o lado e invade a casa.

*Voltando para Khan, a brinde sobre uma expectativa e ruidoso sobre os
arriva*

Confusão, raiva. "Ele não apenas invade a casa como me insulta:
um cantonez! Jogue ele pra fora!"

tes olha para cima enquanto Evelyn aparece nas es-
calas por trás de Khan, ajustando nervosamente seu co-
ar enquanto desce

Como Khan.

"É a senhora Molesey. Tenho que protegê-la."

*Evelyn liga para Gittes a mordida toda, para atingir sua ajuda. Após fazer as
malas por hora, ela tira um novo prego mordido para jogar o trem das 1:30 para
o México. Vai para o seu ponto de partida.*

"Se eu fosse Evelyn, o que faria?"

Agora acha o caminho para a saída da mulher tão completa:

"É Jake. Graças a Deus. Eu sei que ele se importa. Ele vai me
ajudar. Será que estou bonita?" Mãos instintivamente ajustam o
cabelo, o rosto. "Khan parece preocupada."

Evelyn sorri tranquilizando Khan e gestacula para que
saia

EVELYN
Está tudo bem, Khan

Como Evelyn falando-se para Gitta.

Sentindo-se mais confiante. "Água não estou suzinha"

EVELYN
Como vai você? Estive
te ligando

INT. SALA DE ESTAR - DIA

Gittes vira-se e entra na sala de estar

Como Gittes

"Ela está linda. Não olhe para ela. Seja duro, cara. Esteja preparado. Ela vai te dizer mentiras após mentiras."

GITTES
é mesmo?

Evelyn segue procurando seu rosto

Como Evelyn

"Não consigo olhar em seus olhos. Algo está me incomodando. Ela parece exausta."

EVELYN
Você conseguiu dormir?

GITTES
Claro

"...e faminto, pobre homem."

EVELYN
Você já almoçou? Khan
pode te preparar um
prato

Como Gitta

"Que merda é isso de almoço? Faça a pergunta agora."

GITTES
Onde está a menina?

*Voltando para os personagens da Evelyn, enquanto suas brachas é aberta entre as
espetáculos e o doqut.*

"Por que ela está perguntando isso? O que deu errado? Continue calma. Demonstre sua inocência."

EVELYN
No segundo andar. por quê?

Como Gitta

"A voz macia, o 'por quê' inocente. Continue frio."

GITTES
Eu quero vê-la

Como Evelyn

"O que ele quer com Katherine? Não. Não posso deixá-la vê-la
agora. Descubra primeiro."

EVELYN
ela está tomando
banho agora. Por que
você quer vê-la?

Como Gitta

Enojado com suas mentiras. "Não deixei ela te trapaçar."

Gittes olha ao redor do cômodo e vê muitas coisas pela
casa

"Ela está fugindo. Ainda bem que vivo aqui. Continuou esperto. Ela vai mentir de novo."

GITTES
Todo a algum lugar?

Como Evelyn:

"Deveria tê-lo dito, mas não tive tempo. Não posso esconder isso. Comece a verdade. Ele caçador."

EVELYN
Sim, nós pegaremos um
trem às 5:30

Como Gittes, uma brecha começa a abrir.

"O que você sabe? Parece honesto. Não importa. Acabe logo com essa merda. Faça com que ela saiba que você não está de brincadeira. Onde está o telefone? Ali."

Gittes pega o telefone

Como Evelyn:

Espana, medo sufocante. "Para quem ele está ligando?"

EVELYN
Ja ko

"Ele está ligando. Deus, me ajude..."

Como Gittes, começa a falar:

"Atende, por favor." Ouvindo o policial responder.

GITTES
I J. Gittes para o te-
nente Escobar

Como Evelyn:

"A polícia!" Uma onda de adrenalina a atinge. Fênica. "Não, não. Fique calma. Fique calma. Deve ser sobre Helms. Mas não posso esperar. Temas que sair agora."

EVELYN
Olha, qual é o proble-
ma? O que está errado?
Eu te disse que pega-
remos um trem às 5:30.

Como Gittes

"Já deu! Cale sua boca!"

GITTES
você vai perder seu
trem
ao telefone
Lou, encontra-me na
Canyon Drive, 1972 .
sim, o mais rápido que
você puder

Como Evelyn:

A mira sobe. "O idiota." Uma pouquinho de esperança. "Talvez ele tenha chamado a polícia para me ajudar".

EVELYN
Por que você fez isso?

Como Gittes

Satisfação desafiadora. "Ela está tentando ser dura, mas eu ganhei dessa vez. Isso é bom. Isso é o que eu sei fazer."

GITTES
colocando seu chapéu
em cima da mesa!
Você conhece algum bom
advogado criminal?

Como Evelyn, tentando fumar sua brecha cada vez maior

"Advogados? O que ele quer dizer com isso?" Uma medo gelido
de algo terrível que está para acontecer.

EVELYN
Não.

Como Gittes:

"Olhe para ele, tão e sarcasmo, fazendo as regras de advocacia até o
fim."

GITTES
tirando uma caixa de
cigarros prateada
não se preocupe. Pos-
so te recomendar al-
guns. Eles são caros,
mas você pode pagar
por eles.

Gittes calmamente tira um isqueiro de seu bolso, senta-se e acende um cigarro.

Como Evelyn:

"Meu Deus, ele está me ameaçando. Eu dormi com ele. Veja-se se
vandalizando. Quem ele pensa que é?" A garganta se comprime
de raiva. "Não entre em pânico. Lide com esse problema. Deve
haver um motivo para isso tudo."

EVELYN
Você poderia me dizer
o que está acontecendo?

Como Gittes:

"Para de casa, não. Que bom. Assim mesmo."

Gittes coloca o isqueiro de volta em seu bolso, e com
mesmo movimento, retira um lenço dobrado envolvendo
o objeto. Ele coloca-o sobre a mesa e cuidadosamente
lida os quatro cantos do lenço para mostrar os óculos.

GITTES
Encontrei-os no tanque
em seu quintal. Eles
pertenciam ao seu ma-
rido, não é? Não é?

Como Evelyn:

Essa bacia recusa-se a fechar. Conclua. Nada mais faz sentido.
Um terror horrível. "Óculos? No tanque de peixes do Hollis? O
que vem depois?"

EVELYN
E não sei. Sim, pro-
vavelmente.

Como Gittes:

"Uma abstração. Pegue-a agora. Faça-a confessar."

GITTES
levantando-se)
Sim, positivamente. Foi
lá que ele se afogou.

Como Evelyn:

Perplexa: "Em casa?"

EVELYN

O quê?

Como Gittel

Fúria: "Porque a falar. Agora!"

GITTES

Não há tempo para ficar chocada com a verdade. O relatório do legista provou que ele tinha água salgada em seus pulmões quando foi morto. Conhece em minha palavra sobre isso, está bem? Agora eu quero saber como isso aconteceu, a quem também saber por que, e quero saber antes que Escobar chegue aqui, pois não quero perder minha cabeça.

Como Evelyn:

O torso zombeteiro e vívido de Gittel vai aproximando-se do seu. Cain, medo paralisante, a procura por controle.

EVELYN

Não sei do que você está falando. Essa é coisa mais louca mais insana que

GITTES

Pare com isso

Como Gittel

Perdendo o controle, as mãos se projetam para frente, agarram-se, os dedos cravam em seus braços, fazendo-a tremer. Mas o alar de choque e dor em seus olhos causa intensa compaixão. Uma brecha se abre. Os sentimentos por ela lutam contra a raiva. As mãos soltam. "Ela está sentindo dor. Vamos lá, cara, ela não tem isso a sangue frio, poderia acontecer com qualquer um. Dê-me uma chance. Explique sua versão, ponto a ponto, mas consiga a verdade da boca dela!"

GITTES

Vou deixar isso mais fácil para você. Você estava com ciúmes, vocês brigaram, ele caiu, bateu sua cabeça, foi um acidente, mas a menina testemunhou. Então você tinha que calar sua boca. Você não tem coragem de machucá-la, mas você tem dinheiro para calar sua boca. Sim ou não?

Como Evelyn:

Fecha-se a brecha com um significado terrível: "meu Deus, ela acha que eu o matei!"

EVELYN

Não

Como Gittel, ao ouvir sua resposta enfática:

"Bem. Finalmente isso tem como verdade." Avaliando-as. "Mas que diabos está acontecendo?"

GTTES

Quem é ela? E não me venha com essa balança sobre uma irmã porque eu sei que você não tem uma irmã

Como Evelyn:

O maior choque de todos lhe dirá em dias: "Ele quer saber quem ela é... Deus me ajude." Fraca após anos carregando o segredo. Contra a parede. "Se eu não contar a verdade para ele, ele chamará a polícia, mas se eu contar..." Numa um lugar para onde se vira... exceto Gittes.

EVELYN

Eu vou te contar Eu vou te contar a verdade

Como Gittes:

Confiante. Pocado. "Finalmente."

GTTES

Que bom. Qual o nome dela?

Como Evelyn:

"Sou novela... meu Deus, seu nome..."

EVELYN

Katherine

GTTES

Katherine quem?

Como Evelyn:

subindo

Esportando o piolho. "Come-lhe tudo. Veja se ele pode aguentar... se eu posso aguentar..."

EVELYN

Ela é minha filha

Voltando para o ponto de vista de Gittes, as expectativas da situação a finalmente enfraquece

"Mas uma besta de mentir!"

tes dá um forte tapa em seu rosto

Como Evelyn:

Uma dor seca. Escarrocimento. A paralisia que vem de uma vida de culpa.

GTTES

Eu disse a verdade

ela resiste passivamente, oferecendo seu rosto para outro tapa

EVELYN

Ela é minha irmã

Como Gittes:

Relacionando a de novo.

EVELYN

- ela é minha filha

Como Evelyn:

Desistindo nada além de um alívio ao desistir de reagir

Como Gittel:

abofeteando-a de novo, vende suas lágrimas.

EVELYN

-minha irmã-

abofeteando-a ainda mais forte

EVELYN

-minha filha, minha irmã-

Uma parte de trás da mão, de punha aberto. então a agarra e joga-a no sofá.

GITTES

Eu disse que eu quero a verdade

Como Evelyn:

No início seu ataque parecia acontecer a quilômetros de distância, mas ter sido jogada no sofá lhe coloca novamente no lugar, e você grita palavras que jamais havia dito a ninguém:

EVELYN

Ela é minha irmã e minha filha

Como Gittel:

Uma brecha desconcertante! Incrédulo. A filha abaixa enquanto a brecha é fechada lentamente, e você absorve as vertiginosas implicações neste clamor polvoroso.

Subitaneamente, Khan DESCE pesadamente as escadas

Como Khan:

Proaro para brigar para protegê-la.

Como Evelyn, rapidamente festinando:

"Katherine! Meu Deus, sei que ela me torce!"

EVELYN

rapidamente para Khan)
Khan, por favor, volte Pelo amor de Deus, mantenha Katherine lá em cima. Volte

ela olha feio para Gittel, e então volta para cima

Como Evelyn, virando-se para ver a expressão congelada no rosto de Gittel:

Um estranho sentimento de pena. "Pobres homens... ainda não entendeu."

EVELYN

meu pai e eu entendeu? Ou isso é muito difícil para você?

Evelyn abaixa sua cabeça e chora copiosamente

Como Gittel:

Uma onda de compaixão. "Cross... aquele filho da puta doente..."

GITTES

tem voz baixa
Ele te estuprou?

Como Evelyn:

Imagens de você e seu pai, há muitos anos atrás. Culpa assaolada. Mas chega de mentiras:

Evelyn era um "nêco" com a cabeça

Essa é a focalização de uma narrativa crítica. No terceiro trecho, Evelyn explica em detalhes que sua mãe morreu quando ela tinha quatro anos e o pai dela era tão doente que ele não tem "esperança" e tomou-se um "heróico" depois de se alimentar em se sentir sozinho. Isso levou ao insucesso dela. Apesar de morrer o que tanto fez, seu pai não tinha nada de mais para ela. Essa experiência não apenas descelebra o ritmo de cada uma, mas também a ela, ela enfraquece novamente o poder de empoderamento, dando a ele uma vulnerabilidade constante. Isso faz sentido e adicionando mais fatos "Ela se esforçou?" de Gittel e a mãe de Evelyn — uma pinelada brilhante que morava a sudoeste de Cruz, e no mesmo tempo de sua morte e a mãe de Gittel por Evelyn.

Isso abre pela menos duas explicações possíveis para o porquê de Evelyn não ter sido estragada: filhos frequentemente têm uma necessidade autodeterminada de proteger sua mãe. O estupro poderia ter ocorrido, mas não agora, ele aconteceu antes de seu pai. Ou ela era simpática. Sua mãe estava morta, fazendo dela a "mãe da mãe". Depois de ser estragada, quando está com o filho não é raro. Isso, porém, não é de fato para Gittel. A responsabilidade em ambos os casos é dela, mas Evelyn se parou para a culpa. Sua mãe não tinha Gittel e algumas escolhas que definem o personagem: assimilar ou não a mãe como mulher, estragá-la ou não a polêmica por assassinato. Sua mãe não estava uma esperativa e um não se dá.

Como Gittel:

"E se ela não foi estragada...?" Confissão "Tem algo a me dizer."

GITTES
É o que aconteceu depois?

Como Evelyn:

As memórias do choque de estar grávida, da mãe zombeteira de seu pai, a fuga para o México, a agonia da mãe, uma clínica esmagadora, solidão...

EVELYN
Eu fugi

GITTES
para o México

Como Evelyn:

Lembrando-se de quando Hollis lhe encontrou no México, orgulhosamente mostrando-o Kachidme, e depois quando sua filha foi tomada de você, os rostos das freiras, o som do choro de Kachidme.

EVELYN
confirmando com a cabeça,
Hollis veio e tomou conta de mim. Não podia vê-la, eu tinha quinze anos. Eu queria mas não podia. Então.

Imagens dos alegres momentos de quando você trouxe Kachidme para Los Angeles para estar com você, de mantê-la longe de seu pai, mas então um último olhar: "Ele nunca pode achá-la. Ele é louco. Eu sei o que ele quer. Se ele colocasse suas mãos em minha filha, ele faria tudo isso de novo."

EVELYN
um olhar suplicante para Gittel:
Agora quero estar com ela. Quero tomar conta dela.

Como Gittel:

"Finalmente consegui a verdade." Sentindo a boca fechar, e ao mesmo tempo, um crescente amor por ela. Pena por tudo o que ela sofreu, respeito por sua coragem e devoção por sua filha. "Dirige ela e Não, melhor ainda, tire-a da cidade toda mesmo. Ela nunca vai conseguir isso sozinha. E, cara, você deve ir com ela."

GITTES
Para onde você ia levá-la agora?

Como Evelyn:

Um momento de esperança. "O que ele quer dizer? Ele vai me ajudar?"

EVELYN
De volta para o México

Como Gittes:

Presuntivo. "Como ela vai passar por Escobar?"

GITTES
Bom, você não poderá
pegar o trem. Escobar
estará te procurando
por todo lugar.

Como Evelyn:

Descrença. Enxugação. "Ele vai me ajudar?"

EVELYN
E que tem um avião?

GITTES
Não, por que ainda você
tem que sair daqui
deixe tudo para trás
rápido
Onde mora Khan? Pegue
o endereço exato

EVELYN
Certo.

luzes refletem os óculos sobre a mesa, captando o
olhar de Evelyn

Como Evelyn:

"Esses óculos..." Uma imagem de Holbein lenda... sem óculos

EVELYN
Eles não pertencem a
Molins

GITTES
Como você sabe?

EVELYN
Ele não usava bife-
cênis

Ela sobe as escadas ao que Gittes olha fixamente para
os olhos

Como Gittes:

"Se não são os óculos de Mulwray..." Uma brecha se abre. Um
último pedaço de verdade ainda a ser achado. A memória se volta
para... o almoço com Noah Cross, ele com seus bifocais, con-
templando a cabeça de um peixe grelhado. A brecha é fechada.
"Cross matou Mulwray porque seu genito não queria comer onde
estava sua filha por ela estar se escondendo. Cross quer a meni-
na. Mas não vai vê-la, pois tem a evidência para prendê-la... em
meus bolsos"

Gittes cuidadosamente coloca os bifocais no bolso de
seu terno, e então olha para cima e vê Evelyn nas es-
cadas com seus braços em volta de uma tímida adoles-
cente

"Adorável, como a mãe. Um pouco amadurecida. Deve ter nos
avido."

EVELYN
Katherine, diga olá
para o senhor Gittes

Você entra no ponto de vista de Katherine

Se eu fosse Katherine, nesse momento, o que sentiria?

Como Katherine

Ansiosa. Agitada. "A mãe estava chorando. Será que esse homem amacianou? Ela está sorrindo para ele. Acho que está tudo bem."

KATHERINE
Olá

GITTES
Olá.

Evelyn tranquiliza sua filha com um olhar e a manda de volta para o segundo andar

EVELYN
(para Gittes)
Ele mora na Alameda,
1712. Você sabe onde
fica?

GITTES
Claro.

Como Gittes

Uma última brecha abre, repleta de imagens de uma mulher que um dia você amou e uma mãe violenta na Alameda, em Chinatown. Sentimento de terrors, da vida completando seu círculo. A brecha fecha lentamente com o pensamento "deixa vez sua fazer nada direito"

ENDO A BRECHA

Então, o que os autores chamam de "monólogos internos", coloque essa cena, o diálogo é muito bom, em câmera lenta, e as palavras ao que seriam vozes dos personagens em instantes de introspecção. Convidado, é assim que funciona na escrita. Pode levar dias, até semanas, para escrever o que serão minutos, se não segundos, na tela. Colocamos cada momento sob um microscópio, ao pensar, ao sentir, ao agir, ao reagir quando contemplamos os momentos das nossas personagens, um a um, de pensamentos, imagens, sensações e emoções não ditas.

Escrever de dentro para fora, porém, não significa que imaginamos a cena antes de chegar ao fim sob o ponto de vista de apenas um personagem. Em vez disso, no exercício acima, o escritor muda de ponto de vista. Ele se acomoda no ponto de vista do personagem e pergunta: "se eu fosse esse personagem, a que distância, o que faria?" Ele sente uma reação humana específica dentro de si e a traduz em ações e imagina a próxima ação do personagem.

Agora o problema do escritor é o seguinte: como fazer a cena progredir? Para construir o próximo beat, o escritor tem de sair do ponto de vista subjetivo do personagem e observar objetivamente a cena que acabou de criar. Essa ação anacipada cria a ação do mundo do personagem. Mas ela não deve ocorrer. Em vez disso, o escritor deve abrir a brecha. Para fazer isso, ele faz a pergunta que os escritores vêm fazendo desde o início dos tempos: "o que é o oposto disso?"

Escritores são pensadores dialéticos por instinto. Como Jean Cocteau disse: "O espírito da criação é o espírito da contradição — o colapso das aparências em direção a uma realidade desconhecida." Você deve deixar das aparências e procurar o oposto do óbvio. Não deslize pela superfície, observando as coisas por seu valor aparente. Em vez disso, arranque a pele da vida para encontrar o que está escondido. O inesperado, o aparentemente inesperado — em outras palavras, a verdade. É onde você vai encontrá-la na brecha.

Lembre-se: você é o Deus de seu universo. Conheça seus personagens, suas motivações, corpos, emoções, relacionamentos e mundo. Uma vez que criou uma motivação honesta de um ponto de vista, você move-se por seu universo até o próximo beat, procurando outro ponto de vista de forma que possa unir o próximo beat, criando uma reação inesperada e abrindo a brecha entre expectativas e ação.

Tendo feito isso, você volta para a mente do primeiro personagem, e procura novamente seu caminho para uma nova verdade emocional perguntando novamente: "se eu fosse esse personagem sob estas novas circunstâncias, o que faria?" Ao mudar o caminho para essa reação e ação, você sai do personagem do novo personagem e pergunta: "o que é o oposto disso?"

Muitas das ações em uma história são mais ou menos esperadas. Por convenção de gênero, os amantes em uma *Estória de Amor* vão se encontrar, o detetive *Thriller* vai descobrir um crime, a vida do protagonista de uma *Tragédia de Educação* vai desembocar. Essas e outras ações comuns são universalmente conhecidas e satisfeitas pela audiência. Consequentemente, a boa escrita coloca menos ênfase no que acontece do que no *para quem* isso acontece e *por que* e *como* isso acontece. De fato, os prazeres mais ricos e satisfatórios são encontrados em histórias focadas nos reações que os eventos causam e no *desdobramento do mundo* gerado.

Volando para a cena de CHINATOWN: Gittes bate na porta esperando se deixar entrar. Qual reação ele recebe? Khan bloqueia seu caminho, achando que Gittes vai esperar. A reação de Gittes? Ele choca Khan ao ringar-lo em cantoneês, invadir a casa. Evelyn desce as escadas esperando que Gittes a ajude. A reação por isso: Gittes chama a polícia, esperando forçá-la a confessar o assassinato e contar a verdade sobre a "outra mulher". Reação? Ela revela que a outra mulher é sua filha, nascida de uma relação incestuosa, indicando em paizunção pelo assassinato. Beate após beat, mesmo nas cenas finais quietas e imortalizadas, uma série dinâmica de ação, reação/brecha ação renovação reação imprevisível/brecha continuação e direção do seu Ponto de Vista é ao seu redor, pois reações fascinam e surpreendem.

Se você escreve um beat no qual um personagem para diante da porta, bate, escapa, e como reação a porta é aberta politicamente para convidá-lo a entrar, o diretor é tão o suficiente para filmar isso, quase certamente essa cena não vai a luz da tela. Qualquer editor digno de seu título zicaria o beat instantaneamente explicando ao diretor: "Jack, esse não é um segundo morto! Ele bate na porta e ela é aberta." Não, certamente para o sofá. Esse é o primeiro beat real. Tudo muito pra você ter gastado cinquenta mil dólares para que sua estrela camuhasse pela porta, mas isso mata o ritmo e é inútil! Um "marcador inútil de ritmo" é qualquer cena que falta visão e imaginação nas reações, forçando um resultado igual à expectativa.

Uma vez que você imaginou a cena, beat a beat, brecha a brecha, você sabe o que escreve. O que você escreve é uma descrição vívida do que acontece e sua reação, o que é visto, dito e feito. Você escreve de modo que, quando alguma pessoa ler suas páginas, ela vai, beat a beat, brecha a brecha, vivenciar a montanha-russa da vida que você viveu em sua estomatinha. As palavras no papel permitem ao leitor mergulhar em cada brecha, ver o que você sonhou, sentir o que você sentiu, apreender o que você entendeu até que, como ocorreu com você, sua poluição dispare, as emoções fluem e o significado seja criado.

As respostas para as questões que iniciaram esse capítulo devem agora estar claras. A força da história não é suas palavras. Seu texto deve ser lido para expressar a vida em sua imaginação e sentimentos. Mas as palavras não são um fim, são um meio, uma via. A substância da história é a brecha aberta entre o que um ser humano espera acontecer quando ele age e o que realmente acontece; a lacuna entre expectativa e resultado, probabilidade e necessidade. Para construir uma cena, constantemente abrimos essas brechas na realidade.

Quanto a fonte de energia da história, a resposta é a mesma: a brecha. O público sente empatia por um personagem, e sente o seu desejo no lugar dele. Ele espera que o mundo seja mais ou menos da mesma maneira que capta o personagem. Quando uma brecha se abre para o personagem, se abre também para o público. No momento "ai, meu Deus!" o "ah, não!" ou "sim, sim" que você experimentou muitas vezes em histórias bem contadas.

A próxima vez que você for ao cinema, sinta na própria pele, de modo que você possa assistir a um público vendo um filme. É muito instigante: sobra o olhar para o alto, bocas ficam abertas, corpos se encolhem e balançam, risadas explodem, lágrimas correm pelos rostos. Toda vez que uma brecha é aberta para o personagem, ela é aberta para o público. A cada vez, o personagem precisa durar mais tempo e esforço em sua próxima ação. O público, em empatia com o personagem, sente as mesmas urgências de energia crescendo beat a beat ao longo do filme.

Como uma carga de eletricidade pula de um pólo ao outro em um ímã, assim a física da vida ao cruzar a brecha entre o eu e a realidade. Com essa onda de energia liberamos o poder da história e mexemos com a conexão do público.

O INCIDENTE INCITANTE

Uma história tem um design de cinco partes: o *Incidente Incitante*, o primeiro grande evento da narrativa, é a causa primária de tudo o que segue, colocando os outros quatro elementos - *Complicação Progressiva*, *Crise*, *Climax* e *Resolução* - em movimento. Para entender como o Incidente Incitante entra e funciona dentro do trabalho, vamos voltar um pouco para dar uma olhada mais abrangente no *ambiente*, o mundo físico e social onde ele ocorre.

O MUNDO DA ESTÓRIA

Definamos o *ambiente* em termos de período, duração, localização e nível de conflito. Essas quatro dimensões moldaram o mundo da criação, e, para suspender esse mundo de escolhas criativas, você deve contar uma história original, livre de clichês e preencher essa moldura com um alto grau de detalhe. Abaixo está uma lista de questões gerais que perguntamos em todas as sessões. Além dessas, cada trabalho inspira uma lista unicamente sua, dirigida pela sede do escritor pelo conhecimento de seu mundo ficcional.

De que as minhas personagens sobrevivem? Gastamos um terço ou mais das suas vidas no trabalho, ainda assim raramente vemos cenas de pessoas fazendo seus trabalhos. A razão é simples: a maioria dos trabalhos é chata. Talvez não para a pessoa que faz o trabalho, mas chato da maioria. Como qualquer advogado, policial ou doutor sabe, a maior maioria do seu tempo é gasto com tarefas rotineiras, repetitivas e repetidas que mudam pouco ou quase nada - a epifonia da expectativa ignora o resultado. É por isso que em gêneros profissionais - *Tribuna*, *Crise*, *Adição* -

nosso somento naqueles momentos em que o trabalho cria mais problemas do que resolve. Contudo, para adiantar um personagem, devemos questionar todos os aspectos das vidas e quanto horas de seu dia. Não apenas como trabalham, mas como se divertem? Resam? Fazem amor?

Qual é a política do meu mundo? Não necessariamente política em termos de política/esquerda, Democrata/Republicano, mas no verdadeiro sentido da palavra: poder. Política é o nome que damos à orquestração de poder em qualquer sociedade, sempre que seres humanos se juntam para fazer algo, há uma distribuição desigual de poder. Em corporações, hospitais, agências governamentais, e lugares do cotidiano, alguém no topo tem mais poder, as pessoas de baixo tem pouco ou nenhum, e todos no meio tem um bocado. Como um trabalhador ganha ou perde poder? É imposta o quanto tentamos acabar com a desigualdade aplicando regras iguais de todos os lados, as sociedades humanas são teimosas e inconsistentemente justas em seu arranjo de poder. Em outras palavras, políticas.

Até mesmo quando escrevemos sobre a vida no lar, devemos questionar suas políticas, pois como toda outra estrutura social a família é política. É um lar patriarcal, onde o pai tem o controle, ou matrilocal, onde a mãe tem o controle, ou por sua vez passa para o filho mais velho quando for preciso? Ou é um lar matriarcal, onde a mãe manda em tudo? Ou é uma família contemporânea em que as crianças controlam os pais?

Relacionamentos amorosos são políticos. Uma velha expressão cega diz: "aquele que quer seu primeiro perde". A primeira pessoa a dizer "eu te amo" perde, porque a outra, após ouvir isso, imediatamente sorri, por se dar conta que ela é a pessoa amada, e agora controla o relacionamento. Se você for sorrido, esta três palavras serão ditas em silêncio sob a luz de velas. Ou, se você for morto, morto, então, elas não precisam ser ditas. elas serão feitas.

Quais são as regras do meu mundo? Em todos os cantos do mundo a vida é ligada a rituais. São rituais, não é? Sacramentos, um livro e você está lendo. Em muito tempo e lugar, poderíamos sentar sob uma árvore ou campainha, como Sócrates e seus alunos. Usamos um ritual para cada atividade, não apenas para cerimônias públicas, mas também para nossos ritos privados. Deus ajude a pessoa que refazer sua vida sem a organização de rituais de banho ao redor da banheira.

Como seus personagens comem? Comer é um ritual diferente em cada lugar do mundo. Autêntica, por exemplo, de acordo com uma pesquisa recente, hoje comem 75% de todas as suas refeições em restaurantes. Se seus personagens comem em casa, é uma família a moda antiga que se veste para jantar e determinam o que comer em uma contemporânea que se alimenta diretamente da geladeira?

Quais são os valores do meu mundo? O que seus personagens consideram bom ou ruim? O que eles acham certo? Errado? Quais são as leis da minha sociedade? Quais

que bom/mau, certo/errado e legal/ilegal não necessariamente tem algo a ver com o outro. Pelo que meus personagens acreditam ser digno de se viver? Tola de se perseguir? Pelo que eles dizem sua vida?

Qual é o gênero de combinação de gênero? Com quais convenções? Assim como ambiente, gênero oculta o vocábulo de limitações criativas que devem ser mantidas ou brilhantemente alienadas.

Qual são as biografias dos personagens? De dia em que nascem à cena de abolição, como a vida os moldam?

Qual é a Estética Progressiva? Esse é um termo frequentemente mal compreendido. Ele não significa a história de vida ou a biografia. *Estética Progressiva* é um grupo de eventos significativos que ocorreram ao passado dos personagens que o escritor pode usar para construir suas progressões da história. Os modos como os personagens *Estética Progressiva* para construir estórias serão discutidos mais para frente nesse livro. Mas nesse momento percebe que não criamos os personagens a partir do nada. Nós criamos a paisagem das biografias dos personagens, plantando eventos que tornam um padrão de onde colheremos elementos da história.

Qual é o meu design de elenco? Nada em uma obra de arte está lá por acidente. Ideias podem surgir espontaneamente, mas devemos considerá-las cuidadosamente e criativamente. Não podemos permitir que um personagem qualquer que venha à mente invada a cabeça e tenha um papel. Cada personagem deve estar lá com um propósito, e o primeiro princípio do design do elenco é a polarização. Entre os vários papéis nos criamos uma rede de atitudes contrastantes ou opostas.

Se o elenco ideal sentasse para jantar algo acontecesse, seja algo trivial como um copo de vinho derramado ou algo importante como um anúncio de divórcio de cada um dos personagens viria uma reação separada e claramente diferente. Nenhum reagiria da mesma maneira porque nenhum deles divide a mesma atitude em relação a qualquer coisa. Cada um é um indivíduo com uma visão de vida específica e a reação disparar de cada um condizem com a de todos os outros.

Se dois personagens em seu elenco dividem a mesma atitude e reagem da mesma maneira a qualquer coisa que aconteça, você deve juntá-los em um só e expulsá-los um deles da cabeça. Quando os personagens saem do mesmo jeito, você minimiza oportunidades de conflito. Em vez disso, a estratégia do escritor deve ser maximizar essas oportunidades.

Imagine este elenco: pai, mãe, filha e um filho chamado Jeffrey. Essa família vive em Iowa. Quando escrevo para juntar Jeffrey visto-se para os outros e diz: "Mãe, pai, eu vou tomar uma grande decisão. Estou com uma passagem e vou aqui vou para Hollywood tentar uma carreira de diretor de arte nos filmes." E os outros respondem: "mas que ideia mais vilhosa! Não é ótimo? Jeff vai para Hollywood e eles bradam com seus copos de leite."

CORTA PARA: O quarto de Jeff, onde eles apertam-no e arrastam as malas, quando adunam uma folha na parede, esboçando necessariamente sobre suas distantes escolhas de arte, cumprimentando-o por seu talento, provando sua dedicação.

CORTA PARA: O aeroporto, enquanto a família coloca Jeff no avião, lágrimas em seus olhos, abraçando-o: "escreva-nos quando você conseguir trabalho, Jeff!"

Suponha, que era vez disso, Jeffrey senta-se para jantar, dá sua declaração imediatamente o pai SOCA a mesa: "De que diabos você está falando, Jeff? Você não vai para Hollywood para virar um diretor de arte. Seja lá o que for um diretor de arte. Não, você vai ficar aqui em Davenport. Pois, Jeff, como você sabe, eu nunca fiz nada por mim. Nunca em toda a minha vida. Sempre foi tudo para você, Jeff, para você! Caramente, eu sou o rei dos amigos para encanamento de cores. mas um dia, filho, você será o impozador dos amigos para encanamento de todo o Meio-Oeste. Não vou ouvir mais uma palavra dessa sua ideia estúpida. fim de discussão."

CORTA PARA: Jeff amado em seu quarto. Sua mãe entra, suspirando: "Não ouça seu pai. Vá para Hollywood, vire um diretor de arte. seja lá o que isso for. Eles ganham Oscars por isso, Jeff!" "Sim, mãe, eles ganham", diz Jeff. "Que bom! Vá para Hollywood e me ganhe um Oscar, porque que aquele escultor está errado. E você pode fazer isso, Jeff, porque você é talentoso. Eu sei que tem talento. Você ganhou isso do meu lado da família. Eu costumava ser talentoso também, mas logo depois de tudo isso quando me casei com sua mãe, a me arrependo disso desde então. Pelo amor de Deus, Jeff, não fique aqui em Davenport. Diabos, essa cidade não merece assumir por causa de um sofá. Não, vá para Hollywood, e me faça orgulhoso."

CORTA PARA: Jeff fazendo as malas. Sua irmã entra, chocada, "Jeff, o que você está fazendo? As malas? Mãe dizendo assim? Com estes dois? Você sabe como eles são. Eles vão me comer vivo. Se você for para Hollywood, vou acabar na indústria de artigos para encanamento!" "Tirando suas coisas da mala. Se você quer ser um artista, você pode ser um artista em qualquer lugar. Um pôr do sol é um pôr do sol. Uma paisagem é uma paisagem. Que diferença isso faz? É um dia você terá sucesso. Ela só que você vai. Eu vi pintores iguais às suas. no Sears. Não me dêem Jeff. Eu vou morrer!"

Se Jeff vai ou não para Hollywood são outros quilômetros, mas esse elenco polarizado dá ao escritor algo que nós precisamos desesperadamente: cenas.

Hollywood trocou com as palavras "Hollywood" e "cinema", do inglês, equívoco. Refere-se aos padrões de comportamento extremamente liberais das estrelas de cinema, visto por pessoas mais conservadoras como "excesso" (4 do 7)

Quando a pesquisa chega a um ponto de saturação, algo miraculoso acontece. Sua história toma uma transição única, uma personalidade que a separa de toda e qualquer história já contada, não importa quantos milhões fossem escritos através do tempo. É um fenômeno impressionante: seres humanos contam histórias uns aos outros desde que sentavam ao redor de fogueiras em cavernas, e toda vez que um contador de histórias tira sua arte por completo, sua história, como um retrato feito por um grande pintor, transmuta-se em algo único.

Como os escritores que você luta para contar, você quer ser único, reconhecido e respeitado como um artista original. Em sua jornada, considere essas três palavras: "autor", "autenticidade" e "autenticidade".

Primeiro, "autor". "Autor" é um título que nós geralmente damos a romancistas e dramaturgos, resumindo a rotatividade. Mas no sentido estrito de "criador", o roteirista, como criador de ambiente, personagens e histórias, é um autor pois o texto passa a história é o conhecimento. Um verdadeiro autor, não importa de qual modo, é um artista cujo o conhecimento quase divino do seu assunto, e a prova de sua autoria é que suas páginas têm o sabor da *autenticidade*. É um tipo prazer obter um conceito e imediatamente se render ao trabalho, gastando emoção e concentração porque há algo infeliz nas entrelinhas que diz: "ele *saber* sabe. História das mãos de uma autoridade". É o efeito da escrita com autoridade é a *autenticidade*.

Dois princípios controlam o envolvimento emocional do público. Primeiro, empatia, identificação com o protagonista que nos coloca na posição, tocando como se fossemos ele por nossos próprios direitos de vida. O segundo, autenticidade *não é apenas acreditar*, ou, como Samuel Taylor Coleridge sugeriu, nós devemos suspender nossa descrença voluntariamente. Uma vez envolvido, o escritor deve manter-nos envolvidos até o FIM DO ROTEIRO. Para isso, ele deve nos convencer que o mundo da história é autêntico. Nós sabemos que contar histórias é um ritual em volta de uma metáfora para a vida. Para apreciar essa cerimônia no escuro, reagimos às histórias como se elas fossem reais. Suspendemos nosso ceticismo e acreditamos no conto desde que o esquema autêntico. No momento em que tal credibilidade é empática se dissolve e não podemos mais nada.

Autenticidade, porém, não quer dizer realismo. Dizer a história um *selvagem* contemporâneo não é garantia de autenticidade; autenticidade significa um mundo internamente consistente, verdadeiro para si próprio em extensão, profundidade e detalhe. Como nos disse Aristóteles: "Para o propósito da história, uma impossibilidade consistente é preferível a uma possibilidade não convincente". Todos nós podemos listar filmes que nos fizeram bocejar "eu não compreendo isso. As pessoas não são assim. Não faz sentido. Isso não é como as coisas acontecem."

Autenticidade não tem nada a ver com a assim chamada realidade. Uma história ambientada em um mundo que jamais poderia existir pode ser absolutamente autêntica. As artes da história não fazem distinção entre a realidade e as várias não-realidades da fantasia, do sonho e da idealização. A inteligência criativa de um escritor funde tudo isso em uma única e convincente realidade ficcional.

ALLEN - O OTTAVO PASSAGEIRO - na sequência de abertura, a tripulação de um cargueiro misterioso aborda de sua câmara de estiva e se junta em uma mesa bagunçada. Vestidos em roupas de trabalho e macacões, eles bebem café e fumam cigarros. Na mesa, um pêssimo de brinquedo balança em um copo. Nos cantos da mesa, pequenos menus colecionáveis da vida cotidiana estão amontoados. Insetos de plástico pendurados ao teto, pompas e flores de família grudadas no anágrafo. A tripulação conversa, não sobre trabalho ou sobre voltar para casa, mas sobre dinheiro. Essa parada não agenda está em seu contrato? A companhia vai pagar bônus por essa tarefa extra?

Você já andou na cabine de um caminhão? Como elas são decoradas? Com pequenos itens colecionáveis da vida cotidiana: um santo de plástico no painel de instrumentos, uvas secas ganhas em uma festa do regional, fotos da família, recortes de jornais. Caminhoneiros passam mais tempo em suas caminhões do que em casa, então eles levam pedaços da casa para a estrada. É quando eles dão uma parada, qual é o primeiro objeto da conversa? Dinheiro - vencimentos, hora extra, isso está no nosso contrato? Entendendo essa psicologia, o roteirista Dan O'Bannon escreveu a em detalhes suas, de modo que quando a cena passou nos cinemas, o público se sentiu, pensando: "caminhões! Eles não são homens do negócio como Buck Rogers ou Flash Gordon. Eles são caminhoneiros".

Na sequência seguinte, quando Kane (John Hunt) estuda uma placação alienígena, algo voa de dentro dela e despedaça o capacete de seu traje espacial. Como um cargueiro gigante, a câmara cobre o rosto de Kane, com suas pernas presas no redor de sua cabeça. O que é pior, ele enfia um tubo gorgoneia abaixo, até seu estômago, delatando-o em coma. O cientista Ash (Ian Holm) se dá conta de que ele poderia soltar a criatura, tem descrever o rosto de Kane, e portanto decide soltar as pernas da criatura empilhando suas pernas uma de cada vez.

Mas ao que Ash aplica o ferro de lavar na primeira perna, a carne se solta e derrama uma substância viscosa; um "sangue ácido" que dissolve o que agarra e cria um buraco no chão do tamanho de uma melancia. A tripulação corre para o andar de baixo, olha para cima e vê o ácido correndo o teto, e fazendo um buraco do mesmo tamanho no chão. Eles correm para o andar de baixo e o ácido está correndo o teto e o chão por mais três andares, onde o ácido finalmente se agota. Nessa ponto, um pensamento passa através do público: "esse filme está na minha mente".

Em outras palavras, O'Bannon pesquisava seu alienígena. Ele perguntava: "qual é a biologia da minha besta? Como ela evoluiu? Alimenta-se? Cresce? Reproduz? Tem alguma fraqueza? Qual é seu ponto forte?" Imagine a lista de atributos que O'Bannon deve ter preparado antes de chegar ao "sangue ácido". Imagine as muitas fontes que ele deve ter explorado. Talvez ele tenha feito um estudo minucioso de insetos pré-históricos, ou talvez do épico anglo-saxão do século oitavo, *Beowulf*, no qual o sangue de Grendel, o monstro da água, queima o corpo do herói, ou essa ideia surgiu em um pesadelo. Não importa se foi através de investigação, imaginação ou recordação, o alienígena de O'Bannon é uma criação formidável.

Todos os artistas que fizeram **ALIEN O OITAVO PASSAGEIRO** — escritores, diretores, designers, atores — trabalharam no limite de seus talentos para criar um mundo autêntico. Eles sabem que a credibilidade é a chave do terror. De fato, se o público quer sentir qualquer coisa, ele precisa acreditar. Por quando a carga emocional de um filme torna-se muito triste, muito aterrorizante ou mesmo muito cognitiva, como tentamos escapar? Nós dizemos a nós mesmos: "é só um filme". Nós negamos sua autenticidade. Mas se esse é um filme de qualidade, ao segundo em que voltamos a olhar para a tela, somos pegos pela garganta e levados de volta a essas emoções. Não vamos escapar só que o filme nos dê a sensação de que é o motivo pelo qual nós pagamos para assistir, em primeiro lugar.

A autenticidade depende dos "detalhes da narrativa". Quando usamos poucos detalhes selecionados, a imaginação do público supre o resto, completando o todo oficial. Por outro lado, se o escritor e o diretor tentam ser "reais" ao extremo — especialmente com seus efeitos especiais — a reação do público é "isso não é real". "Meu Deus, isso é muito real", ou "eles não estão aprendendo de verdade" ou "Meu Deus, eles estão usando de verdade". Em ambos os casos, a credibilidade é destruída, pois o público é jogado para fora da história para prestar atenção nas técnicas do cinema. Um público acredita se não dormos noites pensando em dúvidas.

Além do detalhe físico e social, devemos também criar autenticidade emocional. A pesquisa racional deve resultar em comportamentos reais de personagens. Além da credibilidade comportamental, a história em si deve convencer. De eventos em eventos, causa e efeito devem ser claros e lógicos. A arte do design da história está no ajuste das coisas comuns e incomuns às coisas universais e acasos. Os detalhes cujo conhecimento do assunto amadurece o que enfraquece a suspensão e o que debruça suficientemente em segundo plano vai se destacar: despoja outros detalhes que sempre batem na mesma nota.

A originalidade está na luta pela autenticidade, e não na exagerada. Um estilo pessoal, em outras palavras, não pode ser atingido automaticamente. Ele vem disso, quando seu conhecimento natural de ambiente e personagens se encaixa

na, as escolhas que você faz e os ataques que você cria a partir dessa massa de material são unicamente seus. Seu trabalho tornou-se o que você é, original.

Compare uma história de Valdo Sal (PERDIDOS NA NOITE, SERPICO) com uma de Alvin Sargent (DOMINICK E EUGENE, GENTE COMO A GENTE). Uma é dura, a outra suave, uma elíptica, a outra linear, uma árdua, a outra compassiva. Os estilos únicos de suas histórias é o efeito natural e espontâneo de um autor mestre em seu assunto em uma batalha infinita contra os clichês.

O INCIDENTE INCITANTE

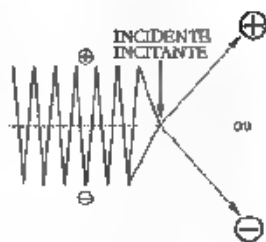
Independente de qualquer premissa a qualquer ponto da cronologia da história, nossa pesquisa alimenta a invenção de eventos, e os eventos redirecionam nossa pesquisa. São premissas, em outras palavras, necessariamente fazer o design da história a partir do início com seu primeiro grande evento. Mas em algum momento, enquanto você cria seu universo, você enfrentará as seguintes questões: como eu coloco minha história em movimento? Onde eu coloco esse evento crucial?

Quando um Incidente Incitante ocorre, ele deve ser um evento climático, totalmente despojado. Esse, por exemplo, não é um Incidente Incitante: uma menina que largou a faculdade vive fora do campus, perto da Universidade de Nova Iorque. Ela recebe uma manhã e diz: "estou entediada com minha vida. Acho que vou me mudar para Los Angeles". Ela coloca as malas em sua Kombi e dirige para o Oeste, mas sua mudança de endereço não altera nenhum valor em sua vida. Ela está meramente exportando sua apatia de Nova Iorque para a Califórnia.

Por outro lado, se percebemos que ela criou um engenhoso papel de parede a partir de cenários de muitas de suas lembranças. Então alguém subitamente ES-MURRA sua porta, podendo ser a polícia com uma ordem de prisão por dez mil dólares de multas não pagas. Isso faz com que ela saia pela escada de emergência e corra para o Oeste. Esse pode ser um Incidente Incitante. Ele faz o que um Incidente Incitante deve fazer.

O INCIDENTE INCITANTE desorganiza radicalmente o equilíbrio de forças na vida do protagonista.

Quando uma história começa, o protagonista vive uma vida mais ou menos equilibrada. Ele tem sucessos e fracassos, altos e baixos. Querir não tem? Mas a vida está relativamente sob controle. Então, talvez subita, mas em todo caso decisiva-



mente, um evento ocorre e desestabiliza radicalmente seu equilíbrio, mudando a curva de valores da realidade do protagonista para o positivo ou para o negativo.

Negativo: nossa personagem chega a L.A., mas ela é impedida de aceitar um emprego formal quando o empregador pede seus documentos. Temendo que, no mundo computacionalizado, a polícia de Manhattan descubra seu sequestro por meio dos arquivos do imposto de renda, o que ela faz? Vai para o mercado informal? Vende drogas? Vira prostituta?

Positivo: talvez a bondade da porta seja de um caçador de heranças com noções sobre uma fortuna milionária deixada por um parente anônimo. Rica de uma hora para outra, ela está sob terrível pressão. Sem mais desculpas para o fracasso, ela tenta um modo terrível de estragar esse sonho que virou realidade.

Na maioria dos casos, o Incidente Incitante é um evento único que ocorre diretamente com o protagonista ou é causado por ele. Consequentemente, ele, de imediato, está ciente de que a vida está fora de equilíbrio para pior ou para melhor. Quando um evento se encorinha pela primeira vez, esse evento muda a vida, no mínimo, para o lado positivo. Quando Jeffrey abandona a segurança da família em Davenport por Hollywood, ele conscientemente se põe em risco.

As vezes, um Incidente Incitante requer dois eventos: uma pista e uma recompensa. TUBARÃO: pista, um tubarão come uma banhistas e seu corpo é levado à praia pela maré. Recompensa, o xerife (Roy Scheider) descobre o corpo. Se a lógica de um Incidente Incitante requer uma pista, o escritor não pode assustar a nossa personagem — pelo menos não por muito tempo — e deixar o protagonista ignorante sobre o fim de sua vida fora de equilíbrio. Imagine TUBARÃO com esse design: o tubarão come a garota, seguido pelo xerife indo ao bochecho, dando muitas desculpas, fazendo amor com sua mulher, indo a uma reunião da Associação de Pais e Mestres, viuando sua mãe doente... enquanto o corpo apodrece na praia.

esse estorão não é um sanduíche com fatias de episódios da vida entre duas meadas de um Incidente Incitante.

Considere o design anéis de O RIO DO DESESPERO: o filme abre com uma curta metragem de um Incidente Incitante: um homem de negócios, Joe Wade (Mel Gibson), decide construir uma barragem em um rio, sabendo que cinco fazendas serão inundadas no processo. Uma delas pertence a Tom e Mae Garvey (Mel Gibson e Sissy Spacek). Contudo, ninguém conta a Tom ou Mae. Então, pelos próximos cem minutos nós vemos: Tom jogando baseball, Tom e Mae lutando para manter a fazenda de herança, Tom trabalhando em uma fábrica em meio a disputas trabalhistas, Mae quebrando seu braço em um acidente de trator. Tom faz postes para Mae, Mae vai para a fábrica visitar seu marido que agora é um lutador greves. Acabado na fábrica, um Tom estressado que não consegue se acalmar, Mae suspira com palavras delicadas, Tom se excita e assim vai.

A dez minutos do final, o filme nos dá a segunda metade do Incidente Incitante: Tom invade o escritório de Joe, vê um modelo da barragem, e diz, de fato: "Se você construir esta barragem, Joe, você vai inundar minha fazenda". Joe nem dá bola. Então, duas horas depois, começa a chover e o nível do rio sobe. Tom e seus companheiros pagam suas escavadeiras para desmontar o dique. Joe paga sua escavadeira e seus pagunços para desmontar o dique. Tom e Joe tem um duelo de escavadeiras à mediana. Nesse ponto, Joe dá um passo para trás e diz que não quer mais mesmo construir a barragem. FADE OUT.

O protagonista deve reagir ao Incidente Incitante.

Dada a natureza infinitamente variável dos protagonistas, porém, qualquer reação é possível. Por exemplo, quantos facõeses começam assim? Os personagens chegam saindo na cidade e moram a velho xerife. O povo da cidade não parece e vai a um estabulo, onde trabalha Matt, um pôneieiro aposentado que vive um juramento sagrado de jamais matar novamente. O pôneieiro pede "Matt, você tem que colocar o desdém e vir nos ajudar. Você é o único que pode fazer isso". Matt responde: "Não, não, pendure: minhas armas há muito tempo". "Mas Matt" implora a professorinha, "eles mataram sua mãe". Matt suspira e diz "Bem, ela estava velha, seu dia estava por vir". Ele se recusa a agir. Isso já é uma reação.

O protagonista responde à mudança sobre, negativa ou positiva, em seu mundo. Qualquer reação que seja apropriada para o personagem e para o mundo. Ele precisa agir, porém, não pode durar muito tempo, até mesmo para os protagonistas mais pacíficos de não temas minimalistas. Não todos desajustados alguma reação essencial podem viver essa existência, e se um evento desestabiliza radicalmente

nosso senso de equilíbrio e controle, o que nós queremos? O que qualquer pessoa incluindo nosso protagonista, quer? Restaurar o equilíbrio.

Portanto, o *Incidente Incitante* permite deixar a vida do protagonista fora de equilíbrio, e então inicia nele o desejo de restaurar esse equilíbrio. Dessa necessidade de muitas vezes rapidamente, às vezes com deliberação — o protagonista tem um Objeto de Desejo: algo físico, ou situacional, ou relativo à atitude que ele sente que falta ou precisa para colocar o navio da vida em uma quilha equilibrada. Finalmente, o *Incidente Incitante* coloca o protagonista a uma escolha entre por esse objeto ou não. E, por muitas opções e gêneros, isso é o público com um objeto altera a condição do protagonista, despertando um desejo consciente por algo que ele sente que vai acontecer as coisas, o então ele vai atrás disso.

Mas para aqueles protagonistas que nós mais tendemos a admirar, o *Incidente Incitante* desperta não apenas um desejo consciente, mas também um desejo inconsciente. Esses protagonistas complexos sofrem uma intensa batalha interna porque estes dois desejos estão em conflito quanto uma coisa o outro. Não importa se que o personagem conscientemente acha que quer, o público sente se se dá conta de que no fundo ele inconscientemente quer o exato oposto.



ANSIA DE AMAR: se nós parássemos o protagonista Jonathan (Jack Nicholson) e perguntássemos "O que você quer?", sua resposta consciente seria: "Eu sou um cara bonzinho, divertido, garbo uma garota presa trabalhando como educador. Minha vida seria o paraíso se eu pudesse dividi-la com a mulher perfeita. O filme leva Jonathan de seus anos na faculdade até a meia-idade, uma busca de amor pela mulher perfeita. Diversas vezes ele encontra uma mulher linda e inteligente, mas rapidamente os romances à luz de velas são revidados em associações sombrias, atos de violência física e então acabam. Ele sempre foge ser um grande romântico até fazer uma mulher perfeita apaixonar-se por ele. Então se volta para ela, a humilha e a joga fora de sua vida.

No Clímax, ele convence Sandy (Art Garfunkel), um velho amigo da faculdade,

para partir. Por diversão, ele mostra slides de 35mm de todas as mulheres de sua vida; um show que ele chama de "Bailarinas On Parade". Cada mulher que aparece, ele a elogia, contando para Sandy "o que ela tem de errado". Na cena de Resolução, ele está com uma prostituta (Rita Moreno), que tem de ter uma ode de dedicação a seu penit encetro por ele mesmo, pois que consegue ter uma esposa. Ela acha que está procurando a mulher perfeita, mas nós sabemos que inconscientemente ele quer degradar e destruir as mulheres, pois é isso que ele fez sua vida toda.

O roteiro de Jules Feiffer caracteriza um tipo de homem aterrorizante que muitas mulheres conhecem bem demais.

MRS. SOFFEL: UM AMOR PROIBIDO: em 1907 em Idaho (Maureen O'Hara) que começou um casamento opaco e aterrorizante. A esposa do diretor de prisão (Duke Keaton) decide salvar sua alma para Deus. Ela lê frases da Bíblia para ele, esperando que quando for enforcado, vá para o céu, e não para o inferno. Eles se tornam atraídos. Ela faz um plano para sua fuga, e se junta a ele. Na fuga, fazem amor, mas só uma vez. Quando se aproximam de um ponto, ela percebe que ele não está preso a morte, e então decide morrer junto: "Aure!" ela implora, "não quero viver um dia além de você". Ele para o gatilho, mas apenas a fere. Na Resolução, ela é condenada à prisão perpétua, mas vai orgulhosa para a cela, virtualmente culpando no olho do carcereiro.

Senhora Soffel parece machar de ideia de recóndita em escolhas, mas sentamos que sob suas mudanças de pensamento está um poderoso desejo inconsciente por uma experiência transcendente, absoluta e romântica de tamanha intensidade, que quando acontece para ela depois disso, não há mais problema, pois um momento de felicidade vale toda sua vida. Mrs. Soffel é a consumida sapienta.

TRAÍDOS PELO DESEJO: Purgus (Stephen Rea), um membro do Exército Republicano Irlandês (IRA), é encarregado de vigiar um cabo britânico (Forest Whitaker) mantido prisioneiro por sua unidade do IRA. Ele se solidariza com o mau estado do homem. Quando o cabo é morto, Purgus vai em sigilo para a Irlanda, escondendo-se tanto do exército britânico quanto do IRA. Ele procura a amante do cabo, Dil (Jaye Davidson). Ele se apaixona, mas descobre que Dil é um agente secreto. O IRA então o encontra. Purgus entrou para o IRA sabendo que isso não era uma amarelada de colégio, então quando recebe ordens de matar um juiz inglês, ele deve finalmente chegar a uma conclusão sobre sua visão política. Ele é ou não um irlandês patriota?

Sob sua luta política consciente, o público percebe desde os primeiros minutos uma paixão ardente até suas últimas e ternas cenas com Dil que esse filme trata sobre seu comprometimento com a causa. Escondido por trás de suas visões políticas está a história de um homem que se entrega a uma paixão ardente.

O filme "On Parade" de inglês significa algo como "parade de apresentação de ideias". Expressão usada para se referir a uma apresentação de ideias.

política em águas rasas, Fergus precisa de mais barba das necessidades: amar e ser amado.

A ESPINHA DA ESTÓRIA

A essência de um desejo do protagonista forma o elemento central do design, conhecido como a *Espinha da história* (também conhecido como *Through-Line* ou *Japan's* *espi*). A Espinha é o desejo profundo e o esforço do protagonista para restaurar o equilíbrio da vida. É a força unificadora primária que mantém juntos todos os outros elementos da história. Pois não importa o que aconteça na superfície da história, costumes, imagem e palavra, em última instância, tudo a respeito da Espinha, relacionado ao canal ou tematicamente, ao núcleo do desejo e ação.



Se o protagonista não tem um desejo inconsciente, então seu objetivo consciente torna-se a Espinha. A Espinha de qualquer filme do James Bond, por exemplo, pode ser fraseada como *destruir e aproveitar*. James não tem desejo inconsciente; ele quer apenas salvar o mundo. A busca de Bond por sua meta consciente não pode mudar. Se ele declarasse, "C. Dr. No que vi para o inferno. Estou cansado desse negócio de espionagem. Vou para o sul treinar um pouco de golfe", o filme se poreria abaixo.

Se, por outro lado, o protagonista tem um desejo inconsciente, ele se torna a Espinha da história. Um desejo inconsciente é sempre mais poderoso e duradouro, enraizado no eu mais interno do protagonista. Quando um desejo inconsciente guia a história, ele permite ao escritor criar um personagem muito mais complexo, que pode repentinamente mudar seu desejo consciente.

MOBY DICK: se Melville tivesse Abah como protagonista único, seu filme mince seria um símbolo, poria: excêntrico trabalho de *Alto Antares*, guiado pelo monomaniaco do capitão de destruição e baleia branca. Quando, ao adicionar Ishmael e criar um protagonista duplo, Melville enriqueceu sua história e criou um clássico.

complexo de *Tato de Educação*. A narrativa é, de fato, guiada pelo desejo inconsciente de Ishmael em lutar contra seus demônios internos, procurando em si as forças destrutivas que vê em Abah — um desejo que não apenas equilibra sua jornada consciente de sobrevivência à viagem louca de Abah, mas que pode destruí-lo assim como a Abah.



Em *TIPOLOGIA DO DESEJO*, Fergus está confuso com a política, enquanto sua necessidade inconsciente de amar e se usar guia a natureza. Jonathan procura a "mulher perfeita" em *ANSIA DE AMAR*, mudando de ideia de relacionamento em relacionamento, enquanto seu desejo inconsciente de *possuir e destruir* as mulheres o cerca. Os sonhos de desejos na mente da Senhora Seffell são animes da selvagem à dancinha — enquanto inconscientemente ela procura *aprimorar* as *relações transacionais*. O público sente que as urgências inconscientes do protagonista complexo são metáforas reflexivas da única coisa que nunca muda: o desejo inconsciente.

A JORNADA

Pelo ponto de vista do escritor, olhando do Incidente Incipiente "espinha acima" até o clímax no último ato, apesar de tudo o que dissemos sobre gêneros e as várias formas de Arquétipo e Antártica, a verdade há apenas uma história. Na história, o personagem sempre continua ao longo o mesmo curso, de uma forma ou de outra, desde o despertar da humanidade, e essa jornada pode ser universalmente chamada de *jornada*. Todas as histórias têm a forma de uma jornada.

Para pior ou para melhor, um evento tira o equilíbrio da vida de um personagem, despertando nele o desejo consciente e/ou in-

consciente por aquilo que ele sente que vai perturbar o equilíbrio, lançando-o em uma jornada por seu Objeto de Desejo contra forças do antagonismo (interna, pessoal, extrapessoal). Ele pode ou não consegui-la. Essa é a estória em uma casa de nós.

A JORNADA



A forma essencial da estória é simples. Mas isso é como dizer que a forma essencial da música é simples. Ela é São doze notas. Mas essas doze notas se combinam para formar tudo o que nós chamamos de música. Os elementos essenciais da Jornada são as doze notas da música, a melodia que ouvimos por toda nossa vida. Porém, como um compositor sentado ao piano, quando o escritor pega essa forma aparentemente simples, ele descobre como ela é inevitavelmente complexa, como ela é imoderadamente difícil de fazer.

Para entender a forma da Jornada de sua estória, você precisa apenas identificar o Objeto de Desejo do seu protagonista. Primeiro em sua psicologia e depois uma resposta honesta para a questão "o que ele quer?" Pode ser o desejo por algo que ele possa ter em seus braços: *alguma coisa para amar em FELIÇÃO DA LULA*. Pode ser a necessidade de crescimento interior: *naturalidade em QUERO SER GRANDE*. Mas seja ele uma mudança profunda no mundo real — *estar seguro da ameaça do tubarão em TUBARÃO* — ou uma mudança profunda no plano espiritual — *uma vida repentina em A FORÇA DO CARINHO* — ao olhar para o coração do protagonista, descobri seu desejo, você começa a ver o arco de sua estória, a Jornada em qual Incidente Incitante o inicia.

O DESIGN DO INCIDENTE INCITANTE

Um Incidente Incitante ocorre de apenas duas maneiras: aleatória ou causalmente, por coincidência ou por decisão. Se for por decisão, ele pode ser criado pelo pró-

tagonista — a decisão de Bea em beber até a morte em *DESPEDIDA EM LAS VEGAS*, ou, como em *KRAMER VS. KRAMER*, por alguém com o poder de interferir a vida do protagonista — a decisão da Sra. Kramer em deixar Sr. Kramer sozinho. Se for por coincidência, ele pode ser trágico — o acidente que mata o marido de Alice em *ALICE NÃO MORO MAIS AQUI*, ou fortuito — um empresário que encontra uma atriz bela e talentosa em *A MULHER ABSOLUTA*. Por falta de acidente, não existem outros meios.

O Incidente Incitante de uma Trama Central deve acontecer na tela — não na história Progressiva, nem fora das telas, entre as cenas. Cada subtrama tem seu próprio Incidente Incitante, que pode ou não estar na tela, mas a presença do público no Incidente Incitante de uma Trama Central é crucial para o design da estória por ela movida.

Primeiro, quando o público experimenta um Incidente Incitante, a Questão Dramática Maior do filme, uma variação de "o que vai acontecer?", instiga a mente. *TUBARÃO*: o xefê vai matar o tubarão ou o tubarão vai matar o xefê? *A NOITE DO TIGRE*: após Lida (Joanne Moore) dizer a seu marido (Marcello Mastroianni) que tem um caso dele e que está de saída, ele vai embora ou fica? *A SALA DE MÚSICA*: Birma (Hazel Roy), um ator famoso com uma paixão obsessiva pela música, decide vender as joias de sua mulher, e então seu pai tenta por qualquer meio impedir que ela o faça. *Extravagância* vai destruir ou redimir este compromisso?

No jargão de Hollywood, o Incidente Incitante da Trama Central é o "grande momento". Ele deve ocorrer na tela por ser o evento que inicia e impulsiona a ação pública. A forma por respostas para a Questão Dramática Maior agita o interesse do público, segurando-o até o clímax do último ato.

Segundo, testemunhar o Incidente Incitante projeta uma imagem da Cesa Obrigatória na imaginação do público. A Cesa Obrigatória (também conhecida como Crise) é um evento que o público quer de ver acontecer: Bea encontra o protagonista a um confronto com as mais poderosas forças do antagonismo em sua jornada, forças causadas a vida pelo Incidente Incitante que jogam seu poder e foco por meio do curso da estória. A cena é chamada de "obrigatória", pois ao ser estimulada a imaginação da audiência a antecipar esse momento, o escritor é obrigado a cumprir sua promessa e mostrá-la ao público.

TUBARÃO: quando o tubarão ataca uma vezinha e o xefê descobre seus pontos mortos, uma imagem vívida vem à mente: o tubarão e o xefê batalhando e se matando. Nós não sabemos como ele chegará lá, ou o resultado do duelo. Mas sabemos que o filme não pode permanecer até que o tubarão tenha o xefê virtualmente morto em suas mandíbulas. O roteirista Rex Beachley não poderia ter escrito esse ponto crítico a partir do ponto de vista do povo da cidade esperando o zoológico com a intenção de pensar "aquele lá é o xefê? Aquilo lá é o tubarão?", e então o xefê

e o diálogo marítimo (Richard Dreyfuss) apressam nadando para a praia, gritando: "nossa, que briga. Deixe a gente contá-la pra vocês". Teido projetando a imagem em nossa mente, Benchley foi obrigado a colocá-los junto do zeeite na hora que isso acontecesse.

Diferentemente dos gêneros de ação, que trazem a Cena Obrigatória imediatamente à nossa imaginação, outros gêneros mais interiorizados dão dicas sobre essa cena no *Incidente Incitante*, e então correm um negativo em solução ácida lentamente colocam a cena em foco. Em *A FORÇA DO CARINHO*, Mac Sledge está se afogando na bebida e em uma vida completamente insignificante. Sua vida começa do fundo do poço começa quando ele encontra uma mulher sozinha com um filho que precisa de um pai. Ele se sente impulsionado a escrever algumas canções novas, e então aceita o batismo e tenta fazer as pazes com sua filha distante. Gradualmente, ele joga as peças de uma vida significativa.

O público, porém, sente que o design da insignificância levou Sledge ao fundo do poço deve exigir sua cabeça repulsiva novamente, que a estória não pode começar até que ele leve um tapa na cara do absurdo cruel da vida. Depois que o público não pode se distrair a sério. A Cena Obrigatória vem na forma de um acidente se ocorre, que mata sua única filha. Se um bebado precisasse de uma desculpa para pagar uma garrafa de novo, essa é suficiente. De fato, a morte de sua filha afunda sua ex-mulher no estorço das drogas, mas Sledge acha forças para seguir em frente.

A morte da filha de Sledge em "obrigatória" neste sentido: aponta que Hollywood deve escrever esse cenário. Sledge, alcoólatra e solitário, aceita um arranjo maníaco com uma mulher para viver. Ele encontra uma mulher, se apaixona, ganha de seu filho e quer criá-lo, encontra a religião e escreve uma canção nova. *FADING OUT* Isso não é uma estória; é um ponto. Se a jornada pela significância trouxer uma novidade profunda em Sledge, como Fante deve expressá-la? Não é através de declarações sobre uma mudança de vida. Diálogo autocapacitativo não convence ninguém. Ela deve ser testada em um evento definitivo, por escolha e ação do personagem sob pressão: a Cena Obrigatória (*Crise*) e o *Climax* do último ato.

Quando eu digo que o público "sabe" que uma Cena Obrigatória o espera, ele não sabe isso em um sentido objetivo. Se o evento é malconduzido, ele não vai estar pensando, "filmando vagabundo. Sem Cena Obrigatória". Ele vai dizer, "público sabe intuitivamente que há algo faltando. Uma vida no nível de estória não não o público a antecipar que as forças do antagonismo provocadas pelo *Incidente Incitante* crescerão até o limite da experiência humana, e que o conto não pode acabar até que o protagonista escape de alguma maneira. Isso o faz com essas frechas em seu grau mais poderoso. Liga o *Incidente Incitante* de uma estória à sua conclusão é um aspecto da *Projeção*, o arcaio dos eventos futuros preparando os eventos seguintes. De fato, toda escolha que você faz: gênero, ambiente, personagens, etc.

persegua. Com cada linha de diálogo ou imagem de ação você leva o público a antecipar certas possibilidades, para que, no evento, quando chegar, satisfazam as expectativas que você criou. O componente primário da projeção, porém, é a projeção da Cena Obrigatória (*Crise*) na imaginação do público pelo *Incidente Incitante*.

LOCALIZANDO O INCIDENTE INCITANTE

Como localizar o *Incidente Incitante* no design geral da estória? Uma regra simples: o primeiro grande evento de uma *Trama Central* ocorre no primeiro quarto de narração. Esse é um maximo útil, não absoluto o meio. Quanto tempo você leva o público de um estado sensorial na escuridão antes de iniciar a estória em uma peça? Você quer um leitor passar pelas primeiras cem páginas de um livro de quatrocentas antes de encontrar a *Trama Central*? Quanto tempo passa antes de chegar a *crise* irreversível chegar? O tempo para um longa-metragem de duas horas é localizar o *Incidente Incitante* da *Trama Central* em algum lugar na primeira meia hora.

Ele pode ser a primeira coisa que acontece. Nos primeiros trinta segundos de *CONTRAS(ES) HUMANOS*, Sullivan (Joe McLara), um diretor de filmes insatisfeito mas lucrativo, desafia os chefes do câmbio e começa a fazer um filme com significância social. Nos dois primeiros minutos de *SINDICATO DE LADRÕES*, Tony (Madon Blauco) involuntariamente ajuda os gângsteres a matar um amigo. Em *TAXI DRIVER*, Travis (John Cazale) e seu colega de *TAXI DRIVER* uma prostituta adolescente, Iris (Jodie Foster), invade o táxi de Travis Bickle (Robert De Niro). Seu cafétilo alívio, Matthew (Harvey Keitel), para-lhe de volta para a rua, levando o desejo de Travis de resgatá-la. Com mais horas de *ROCKY - UM MUTADOR* um boxeador obscuro, Rocky Balboa (Sylvester Stallone), concorda em lutar contra Apollo Creed (Carl Weathers) pelo campeonato mundial de pesos pesados. Quando Sara toca "As Time Goes By" depois de trinta e dois minutos de *CASABLANCA*, ela reaparece subitamente na vida de Rick, lançando uma das maiores estórias de amor do cinema.

Ora em qualquer lugar no meio disso. Porém, se o *Incidente Incitante* de uma *Trama Central* ocorre mais tarde do que quinze minutos após o início, a chance se torna um risco. Portanto, enquanto o público espera pela trama principal, uma subtrama pode ser necessária para ocupar seu interesse.

Em *TAXI DRIVER*, a subtrama da tentativa fútil de assassinato político de Travis não paga. Em *ROCKY - UM MUTADOR*, a cena parece pela estória de Rocky de crescer entre a dolorosamente ávida Adrian (Talia Shire) e o gradualmente completado Rocky. Em *CHINATOWN*, Gittes é enganado para investigar Hollis

Mulheres por admissão, e essa subtrama nos fascina, enquanto ele tenta desentredar as duas arduas. O Primeiro Atto de CASABLANCA nos segue com os Incidentes Incitantes de não menos do que cinco subtramas bem rimadas.

Mas por que fazer o público assistir toda uma subtrama, esperando uma hora para a trama principal começar? ROCKY - UM LUTADOR, por exemplo, está no gênero da *Egyptian*. Por que não começar com duas cenas rápidas: o campeão dos pesos pesados nocauteia um humidor obscuro pelo título (pênalti seguido por Rocky que aceita a luta (recompensa). Por que não abrir o filme com sua Trama Central?

Porque se o Incidente Incitante de ROCKY fosse o primeiro evento que víssemos, nós dançamos de ombros e dizíamos "o daí?" Portanto, Stallone usa primeiras meia hora para delinear o mundo de Rocky e o personagem com perfeita economia, de modo que quando Rocky concorda com a luta, a reação do público é forte e completa: "Eles! Esse perdedor?" Eles sentem chocados, temendo a morte sangrenta que está à sua frente.

Traga o INCIDENTE INCITANTE da trama central o mais breve possível... mas apenas quando ele estiver maduro.

Um Incidente Incitante deve "segurar" o público, uma resposta profunda e completa. Essa resposta não pode ser apenas emocional, mas também racional. Esse evento não deve apenas tocar os sentimentos do público, mas fazer com que eles perguntem a Questão Dramática Maior e tragam a Cena Obrigatória. Portanto, a localização do Incidente Incitante de uma Trama Central é achada a resposta da seguinte pergunta: quanto o público precisa saber sobre o protagonista e seu mundo para ter uma resposta completa?

Em algumas histórias, nada. Se um Incidente Incitante é um capítulo na história, ele não requer uma pista e deve acontecer imediatamente. A primeira sentença de *A Jantarada* de Kafka é "Uma manhã, ao despertar de sonhos inquietos, Gregor Samsa deu por si um carne transformado num gigantesco inseto" KRAMER VS. KRAMER: uma esposa deixa seu marido e seu filho nos primeiros dez minutos do filme. Não precisa de preparação, pois nós imediatamente entendemos o impacto terrível que isso terá na vida de qualquer um. TUBARÃO: o público começa a banhistas, o xerife descobre o corpo. Essas duas cenas aparecem nos primeiros segundos e imediatamente captamos o horror.

Suponha que Peter Benchley tivesse aberto TUBARÃO com cenas do xerife deixando seu trabalho na polícia de Nova Iorque e ao mudando para Amity Island ansioso por uma vida pacífica como oficial de polícia baixinho. Conhecemos sua família. Conhecemos o conselho da cidadezinha e o prefeito. O início do verão traz

uma Temporada Falsa. Então um tubarão come alguém. E responde que Spielberg não é o suficiente para filmar toda essa exposição, veríamos visto isso? Não, a história Verne Field jogaria tudo isso no chão da sala de edição, explicando que o que o público precisa saber sobre o xerife, sua família, o prefeito, o conselho da cidade e os turistas seria bem demonstrado na reação da cidade ao ataque... mas TUBARÃO começa com o tubarão.

O mais breve possível, mas não até que esteja maduro. Todos os mundos das histórias e eventos são diferentes, portanto, todo Incidente Incitante é um evento diferente localizado em um ponto diferente. Se ele vem muito rápido, o público pode se confundir. Se ele chega muito tarde, o público pode se chatear. No instante que o público tenha conhecimento suficiente da personagem e do mundo para reagir completamente, execute seu Incidente Incitante. Nem uma cena antes, nem uma cena depois. O momento exato é achado tanto por sentimento quanto por análise.

Se nós escritores temos uma filha com um design e na elaboração do Incidente Incitante, é que nós frequentemente usamos a Trama Central enquanto conhecemos nossas sequências de abertura com exposição. Nós construímos nossos personagens e o conhecimento e a experiência de vida do público, mostrando nossos personagens e mundo com detalhes ricos que as pessoas do cinema já sabem por senso comum.

Ingrid Bergman é um dos melhores diretores de cinema porque é, na minha opinião, o melhor roteirista do mundo do cinema. E a qualidade que se destaca sobre todas as outras na escrita de Bergman é sua economia extrema. Pouco de nos conta sobre qualquer coisa. Em seu ATRAVÉS DE UM ESPELHO, por exemplo, tudo o que aprendemos sobre seus quatro personagens é que o pai é um viúvo, escritor de best-sellers, seu genro é um médico, seu filho um estudante e sua filha uma esquizofrênica, sofrendo da mesma doença que matou seu pai. Ela teve um de um hospital psiquiátrico para juntar-se a sua família por alguns dias à beira do mar, e esse ato por si só destrói a equação das forças em todas as suas vidas, propulso um drama poderoso nos primeiros momentos.

Nenhuma cena com sessão de autógrafos para ajudarmos a entender que o pai é um sucesso comercial, mas não crítico. Nenhuma cena em uma sala de operação para demonstrar a profissão do doutor. Nenhuma cena no colégio interno para explicar quanto o filho precisa do pai. Nenhuma sessão de tratamento de choque para explicar a angústia da filha. Bergman sabe que seu público urbano capta rapidamente as implicações por trás de best-seller, do médico, do colégio interno e do hospital psiquiátrico... e esse interior é sempre mais.

A QUALIDADE DO INCIDENTE INCIDENTE

Uma das piadas favoritas entre distribuidores de filmes é esta: um filme europeu típico começa com uma chuva torrencial, iluminada pelo sol. Corta para uma cena de mais esplendor e apoteose. Corta novamente para outros locais magníficos e rebuçados. Um filme de Hollywood começa com nuvens cinzentas e encrespadas. Na segunda tomada, um trembo 747 sai das nuvens. No terceiro, ele explode.

Que qualidade de evento um Incidente Incidente precisa ser?

GENTE COMO A GENTE carrega uma Trama Central e uma subtrama que são frequentemente confundidas por causa de seu design não convencional. Conrad (Timothy Hutton) é o protagonista da subtrama do filme cujo Incidente Incidente toma a vida de seu irmão mais velho durante uma tempestade no fim. Conrad sobrevive, mas sente-se culpado e apresenta tendências suicidas. A mãe do irmão está na Estação Progressiva e é dramatizada em flashback na Casa/Clinica da subtrama, quando Conrad revive o acidente de barco e escolhe viver.

A Trama Central é guiada pelo pai de Conrad, Calvin (Donald Sutherland). Apesar de aparentemente passivo, ele é, por definição, o protagonista: o personagem empático, com vontade e capacidade de buscar o desejo até o fim da unha. Ao longo do filme, Calvin está em uma jornada atrás do segredo cruel que amaldiçoou sua família e tornou seu filho e sua mulher impossível. Após uma luta dolorosa, descobre sua mulher odiava Conrad, não desde a morte de seu primogênito, mas desde o nascimento do criança.

Na Casa, Calvin confronta sua mulher, Beth (Mary Tyler Moore), com a verdade: ela é uma mulher obsessivamente organizada que quer apenas um filho. Quando o segundo filho veio, ela tentava sua linha por amor quando podia, mas apenas o primogênito. Ela sempre odiou Conrad e ele sempre sabia. É por isso que ele desejava se suicidar após a morte de seu irmão. Calvin então força o Climax e deve aprender a amar Conrad ou sair. Beth vai para o armário, faz uma ruína e se põe a fora. Não consegue enxergar a incapacidade de amar seu filho.

O Climax responde a Questão Dramática. Mas a família resolverá seus problemas ou será separada? Trazendo de trás para frente a parte direta, procuramos o Incidente Incidente, o evento que desmancha o equilíbrio da vida de Calvin e o colocou em sua jornada.

O filme abre com Conrad voltando para casa de um hospital psiquiátrico, pressionado pela pressão de sua neurose suicida. Calvin sente que a família sobrecarregou a sua perda e o equilíbrio foi afetado. Na manhã seguinte, Conrad, com um humor sombrio, senta ao lado oposto a seu pai na mesa do café da manhã. Beth põe um prato de torradas na frente de seu filho. Ele se recusa a comer. Ela tira o prato

violenta, machuca até a pele e joga seu café da manhã em uma lixeira reclamando: "você não consegue nem comer torradas francas?"

A cena do diretor Robert Redford com o pai, enquanto sua vida amorosa. Calvin sente instantaneamente que o odio está de volta. Após disso, acontece algo terrível. Esse evento arrebatante prende o público, enojado com a ação da mulher, pensando "veja como ela trata seu filho! Ele acabou de voltar do hospital e ela faz esse papinho com o menino!"

A romancista Judith Guest e o romancista Alvin Sargent deram a Calvin uma interpretação quente, um homem que não pulsa da mesa para tentar forçar uma reconciliação entre mulher e filho na base da violência. Sua primeira ideia é diabolizar o tempo e esquecer o amor, como na cena da foto de família. Quando ele conhece os problemas de Conrad na escola, ele contrasta um psiquiatra para o filho. Ele gentilmente com sua mulher, esperando que ela escenda.

Como Calvin é um homem hesitante e compassivo, Sargent teve de construir a dinâmica das progressões do filme ao redor da subtrama. A luta de Conrad com o pai é bem mais forte que a jornada pai de Calvin. Portanto Sargent pôde a subtrama do garoto para o primeiro plano, dando a sua uma ênfase e uma quantidade de tempo extraordinária, enquanto cuidadosamente sustentava o movimento da Trama Central no plano de fundo. Quando a subtrama termina no episódio do psiquiatra, Calvin está pronto para tirar o final devastante da Trama Central. O ponto, porém, é que o Incidente Incidente de **GENTE COMO A GENTE** é engatilhado por uma mulher jogando torradas francas no fogo.

Henry James escreveu brilhantemente sobre a arte da catástrofe no prólogo de suas romances, e uma vez perguntou: "o que, afinal, é um evento?" Um evento, disse, pode ser tão pequeno quanto uma mulher colocando sua mão sobre a mesa e olhando para você "daquela jeito". No contexto certo, um gesto e um olhar podem significar "nunca se vêem de novo" ou "sujo ao amor para sempre" uma vida quebrada ou feita.

A qualidade do Incidente Incidente (e de qualquer outro evento) deve ser pertinente ao mundo, aos personagens e ao gênero. Uma vez concebido, o escritor deve concentrar-se em sua função. O Incidente Incidente desmancha radicalmente o equilíbrio das forças em vida do protagonista? Desperta no protagonista o desejo de restaurar o equilíbrio? Inspira no protagonista o desejo consequente por este objeto, substancial ou material, que ele acha que pode restaurar o equilíbrio? Em um protótipo complexo, ele traz a uma também um desejo inconsciente que contradiz o desejo consciente? Lança o protagonista em uma jornada por seu desejo? Levanta a Questão Dramática. Mas na mesa do público? Projeta uma imagem da Cena Obrigatória? Se faz tudo isso, então ele pode ser tão pequeno como uma mulher colocando sua mão sobre a mesa e olhando para você "daquela jeito!"

CRIANDO O INCIDENTE INCITANTE

O Clímax do último ato é de longe a cena mais difícil de se criar. É a alma do drama. Se ela não funciona, a história não funciona. Mas a segunda cena mais difícil de escrever é o Incidente Incitante da Tercia Central. Nós reescrevemos essa cena mais de que qualquer outra. Então aqui estão algumas questões que podem ajudar a trazê-la à mente.

Qual é a pior coisa que pode acontecer com o meu protagonista? Como esse evento pode torná-lo a melhor coisa que poderia acontecer com ele?

KRAMER VS. KRAMER. O pior: o desastre atinge o *marido de Kramer* (Dustin Hoffman) quando sua mulher o abandona com seu filho. O melhor: isso acaba sendo o choque que ele precisava para atingir seu desejo inconsciente de tornar um ser humano que ama.

UMA MULHER DESSACADA. O pior: quando seu marido diz que está trocando por outra mulher, Erica (Jill Clayburgh) passa mal. O melhor: sua vida acaba sendo a dependência libertadora que permite que essa mulher dependente do homem atinja seu desejo inconsciente de independência e autonomia.

Que é o que é a melhor coisa que pode acontecer com o meu protagonista? Como isso pode torná-lo a pior coisa possível?

MÓRTIS EM VENEZA. Von Aschenbach (Dek Borgada) perde sua mulher e seus filhos para uma peste. Desde então, se afundou no trabalho a ponto de atingir um colapso físico e mental. Seu médico o manda para o spa de Veneza para recuperar-se. O melhor: lá ele se apaixona louca e desastrosamente por uma garota. Sua paixão pela jovem é irresistivelmente bela, e a responsabilidade disso, o leva ao desespero. O pior: quando uma nova peste invade Veneza e a cidade é obrigada a fugir com que ele fuja de lá, Von Aschenbach apodrece a espera da notícia da fuga de sua amada.

O PODEROSO CHEFÃO. PARTE II. O melhor: após Michael (Al Pacino) voltar da família criminoso Corleone, ele decide levar sua família para quando legítima. O pior: sua corrupção cruel do código de conduta da máfia leva ao assassinato de seus associados mais próximos, na desavença com sua mulher e seus filhos, e no assassinato de seu irmão, transformando-o em um homem desolado e solitário.

Uma história pode passar por mais de um ciclo deste padrão. O que é o pior? Como isso pode se tornar o pior? Como isso pode se reverter novamente para a salvação do protagonista? Ou: o que é o pior? Como isso pode levar o protagonista ao melhor? Como isso pode levar o protagonista à destruição? Nós vamos em direção dos "melhores" e dos "piores" porque a história — quando é arte — não se resolve a essas questões da experiência humana.

O impacto do Incidente Incitante cria uma oportunidade de alcançar os limites da vida. É um tipo de explosão. No gênero de *Apito* pode ser de fato uma explosão, em outros filmes, um sorriso mudo. Não importa qual direção ou soci, ele desarmariza a *alma* que o protagonista e desliga a vida de sua paixão existente de modo que o caos invade o universo do personagem. Dessa revolução, você pode achar, no Clímax, uma resolução, para melhor ou para pior, que restitui esse universo em uma nova ordem.

DESIGN DO ATO

COMPLICAÇÕES PROGRESSIVAS

O segundo elemento do design em cinco partes são as *Complicações Progressivas*. O grande corpo da história entre o incidente incitante e a Crise/Climax do último ato. Complicar significa deixar a vida dos personagens difícil. Complicar progressivamente significa gerar mais e mais conflitos, que faz com que eles encarem forças do antagonismo cada vez mais fortes, criando uma sucessão de eventos que passe por pontos sem volta.

Pontos sem volta

O Incidente Incitante lança o protagonista em uma jornada por seu Objeto de Desejo, consciente ou inconscientemente, para restaurar o equilíbrio da vida. Para começar a busca pelo desejo, ele age de forma mínima e conservadora para provocar uma resposta positiva da realidade. Mas o efeito de sua ação desperta forças do antagonismo do Nível de Conflito interior, pessoal, ou social/ambiental que ele queriam seu desejo, criando a Brecha entre expectativa e resultado.

Quando a Brecha se abre, o público se dá conta de que esse é um ponto sem volta. Esforços mínimos não vão funcionar. O personagem não pode restaurar o equilíbrio da vida tendo ações pequenas. Sendo assim, toda ação semelhante, privando o personagem, da menor qualidade e magnitude, deve ser eliminada da história.

Até se dar conta que está em risco, o protagonista adquire uma maior força

de capacidade para atravessar esta brecha e fazer uma segunda ação ainda mais difícil. Mas de novo o efeito é provocar as forças do antagonismo, abrindo a segunda brecha entre expectativa e resultado.

O público agora sente que esse também é um ponto sem volta. Ações modestas como a segunda não vão ter sucesso. Portanto, todas as ações dessa magnitude e qualidade devem ser eliminadas.

Em um risco maior, o personagem deve se ajustar às suas circunstâncias emocionais e agir de modo que requeira ainda mais força de vontade e capacidade pessoal, acreditando ou, pelo menos, tendo a esperança de que a reação de seu mundo lhe ajude ou possa ser controlada. Mas de novo a brecha se abre e forças do antagonismo ainda mais poderosas que reagem a suas tentativas.

Novamente, o público reconhece que esse é mais um ponto sem volta. As ações mais extremas não vão levar o personagem ao que ele quer porque elas não têm força de criação também.

As progressões se constroem quando fornecemos mais e mais as capacidades dos personagens, exigimos mais e mais força de vontade deles, colocamo-nos sob um risco cada vez maior, constantemente passando por pontos sem volta em termos de magnitude ou qualidade da ação.

Uma história não deve voltar para ações de menor qualidade ou magnitude, mas mover-se progressivamente para frente, em direção a uma ação final além da qual o público não consiga imaginar outra.

Quantas vezes você já teve essa experiência? Um filme começa bem, mostrando-lhe as vidas dos personagens. Ele constrói um forte interesse na primeira metade até um Ponto de Virada menor. Mas então, quando os cinquenta minutos depois do início, ele começa a se arrastar. Seus olhos passam para fora da tela. Você dá uma olhada no relógio: se arrepender de não ter comprado mais pipoca. Você começa a prestar atenção na anatomia da pessoa com quem está. Talvez o filme goste não tanto de novo e termine bem, mas por vinte ou trinta minutos antes no meio você perdeu o interesse.

Se você olhar atentamente para as partes frônicas penduradas sobre o arco de muitos filmes, vai descobrir que é ali que a visão e a imaginação do escritor vacilaram. Ele não conseguiu construir progressões, e o efeito, portanto, foi um retrocesso na estória. No meio do Segundo Ato, ele deu às personagens ações menores do que aquelas do Primeiro Ato — não ações diferentes, mas ações de menor qualidade ou tipo similares mínimos, conservativas ou, nesse momento, triviais. Enquanto nós sabemos, muitos escritores nos dizem que essas ações não levaram

o personagem ao que ele quer na Primeira Ato, portanto ele não vai levá-lo. O escritor está recitando a esdrúla e nós, leitores, em silêncio.

A única maneira de manter a corrente de um filme fluindo e crescendo, a pesquisa, a imaginação, a memória, tudo. Geralmente, uma Arquitetura de um longa-metragem é desenhada entre quarenta e sessenta cenas que se juntam em dois ou três atos, com sequências que constroem todo o mais atos, um sobre o outro, criando, mentalmente, o fim da linha. Para criar entre quarenta e sessenta cenas, um escritor precisa inventar centenas. Após esboçar essa montanha de material, produz-se pequenas histórias que vão constituindo sequências e atos, criando pontos sem volta, necessários e comovidos. Pois se você não aponta as quarenta ou sessenta cenas necessárias para preencher as 120 páginas de seu roteiro, seu trabalho quase certamente será antiprogressivo e repetitivo.

A Lei do conflito

Quando o protagonista sai da Incidente Incitante, ele entra em um mundo governado pela Lei do Conflito. Tinha em mente *em uma história, nada se move para frente se não for através do conflito*.

Em outras palavras, conflito está para a história como o som está para a música. Tanto música quanto história são artes temporais, e a tarefa mais difícil de um artista temporal é seguir nosso interesse, seguir nossa concentração instantânea e não se perder no tempo que não tem que valer a sua história.

Na música, o efeito é alcançado através do som. Instrumentos ou vozes no cenário e nos cantos, fazendo o tempo desaparecer. Imagina que ouvimos uma sinfonia, e a orquestra subitamente para. Qual seria o efeito? Primeiro, silêncio, enquanto aguardamos por que eles pararam, e então, muito rapidamente, nós ouvimos na nossa imaginação o fiquetage do relógio. Tomamos-nos totalmente conscientes da passagem do tempo, e como tempo é muito subjetivo, se a orquestra ficasse três minutos em silêncio, a impressão seria de três.

A música do silêncio é o conflito. Desde que o conflito prende nossos pensamentos e emoções, vamos através de horas sem perceber a viagem. Então, de repente, o filme acaba. Olhamos para nossos relógios, catapênticos. Mas quando o conflito desaparece, nós também desaparecemos. O interesse pictorial de uma fotografia parece aos olhos ou os prazeres auditivos de uma bela melodia pode segurar nossa atenção brevemente, mas quando o conflito é suspenso por muito tempo, nossos olhos deixam a tela. E quando nossos olhos deixam a tela, eles levam junto o pensamento e a emoção.

A Lei do Conflito é mais do que um princípio estético; é a alma da história. A história é uma luta para a vida, e viver é estar num conflito aparentemente permanente. Como Jean-Paul Sartre expressou, a essência da realidade é a existência, uma coisa é a existência e universal. Nada é suficiente nesse mundo. Não há comida o suficiente, nem o suficiente, justiça o suficiente, e nunca tempo o suficiente. Tempo, como o filósofo obteve, é a natureza básica da existência. Vivemos sob sua sombra, e sempre está nos cobrindo, e se conseguirmos alcançar qualquer coisa em nossa existência que nos deve mover sem o sentimento de que desperdiçamos esse tempo, teremos de entrar de cabeça em conflitos como as forças da natureza que negam nossos desejos.

Escritores que não conseguem captar a verdade de nossa existência transitória, que foram enganados pelos confortos e conveniências do mundo moderno, que pedem que a vida é fácil uma vez que você aprenda a jogar o jogo, nos dão conflitos com a infusão criada. Seus roteiros falham por uma dessas duas razões: um extremo de conflito absurdamente violento e sem sentido ou uma falta de conflito significativamente honestamente expresso.

Os princípios são os princípios de escritores especiais turbulentos, escritores por quem segue imperativos de livros didáticos que ensinam a criar conflitos, mas, como estão desinteressados ou insensíveis às lutas honestas da vida, criam desculpas falsas e exageradas para a desatuação.

Os escritores são retratos medíocres escritos em reação ao próprio conflito. Alguns escritores tocam a visão Políaxa de que a vida seria muito legítima se não fosse o conflito. Portanto, seus filmes exibem-se em favor de desculpas em escala menor, sugerindo que se nós aprendêssemos a nos comunicar um pouco melhor, se nós fossemos um pouco mais caridosos, respeitásemos o meio ambiente, a humanidade poderia voltar ao paraíso. Mas se a história nos ensina alguma coisa, é que quando o pecado original finalmente foi limpo, os desobedientes revoltosos um abito e o mundo converteu a energia solar, cada um de nós ainda está afundado na lama.

Escritores nesses extremos não se dão conta que enquanto a qualidade do conflito muda quando pulamos de nível em nível, a quantidade de conflito na vida é constante. Algo sempre está fluindo. É como apertar uma bexiga, o volume de conflito nunca muda, apenas muda em outra direção. Quando removemos o conflito em um nível da vida, ele se amplifica dez vezes no outro nível.

Se, por exemplo, conseguíssemos satisfazer todos os desejos externos e achássemos a harmonia no mundo, em pouco tempo a sede de verdade seria. Agora a "vocação" de Sartre é a natureza do conflito em si. Tê-lo é o conflito interno que sofremos quando perdemos o desejo, quando sentimos falta da falta. O que é, pois, se formos colocar na tela a existência sem conflitos de um personagem que, dia

após ela, vive em um consentimento píccido, o tédio do público seria talvez o mais doloroso.

A luta pela sobrevivência física foi eliminada das classes educadas das nações industrializadas. Essa segurança do mundo exterior nos dá tempo de refletir o mundo do interior. Uma vez vestido, protegido, alimentado e rodeado, respiramos fundo nos danos contra de quão incompleto somos como seres humanos. Nós queremos mais do que conforto físico, queremos, sobre todas as coisas, felicidade, e então começamos as guerras da vida interior.

Se, como escritor, porém, você acha que os conflitos da mente, corpo, emoção e alma não lhe interessam, então dê uma olhada no Terceiro Mundo e veja como o resto da humanidade vive. A maioria sofre uma existência curta e dolorosa, cheia de dor e fome, atormentada pela doença e pela violência desregulada, sem a esperança de que a vida será diferente para seus filhos.

Se a profundidade e a largura dos conflitos da vida interior e do mundo exterior não lhe comovem, tente esta: morte. Morte é como um trem de carga no mundo, vindo em novas direções, mais perto a cada hora, e cada segundo, entre o agora e o depois. Se devemos viver qualquer tipo de satisfação, temos de iniciar o ataque às forças do antagonismo antes que o trem chegue.

Um artista que faz três trabalhos de qualidade duradoura percebe que a vida não é sobre ajustes sutis no stress, ou hiperconflitos entre mestres do crime com bombas atômicas contidas que mantêm a cidade relinca. A vida é sobre os queridos supremas sobre achar o amor e o seu próprio valor, sobre tomar responsabilidade no casamento, sobre a desigualdade social típica em todos os lugares à nossa volta, sobre o tempo se esgotando. A vida é o conflito. Essa é sua natureza. O escritor deve decidir onde e como orquestrar essa luta.

Complicação contra complexidade

Para complicar uma história, o escritor constrói o conflito progressivamente até o fim da linha. É difícil o suficiente. Mas a tarefa aumenta geometricamente quando tentamos a história da mesma complicação à total complexidade.

Conflito pode vir, como já vimos, de qualquer um, dos dois ou de todos os três níveis de antagonismo. Complicar simplesmente uma história significa colocar todo o conflito em apenas um desses três níveis.

No *Harper, na Ação/Adventura e no Furo*, histórias de ação envolvem apenas conflitos no nível extrapessoal. James Bond, por exemplo, não tem conflitos pessoais, nem poderia confundir seus encontros com mulheres como conflito pessoal, eles são recreativos.

COMPLICAÇÃO: CONFLITO EM APENAS UM NÍVEL

CONFLITO INTERNO - Fluxo de Consciência

CONFLITO PESSOAL - Soap Opera

CONFLITO EXTRAPESSOAL - Ação/Adventura, Furo

Filmes complicados compartilham duas marcas características. A primeira é um elenco grande. Se o escritor realça o protagonista ao conflito social, ele precisa, como a propaganda declara, "um elenco de milhares". James Bond encara rivalidades com seus capangas, assassinos, *faster faster* e exército, além de personagens que o ajudam e civis precisando de resgate - mais e mais personagens para construir conflitos cada vez mais poderosos entre Bond e a sociedade.

Segundo, um filme complicado requer múltiplas cenas e locações. Se o escritor progride através de conflitos físicos, ele deve mudar sempre o ambiente. Um filme de James Bond pode começar em uma ópera em Viena, então subir o Himalaia, cruzar o deserto do Saara, ir para baixo de uma cabota polca, para lua e para Broadway dando a Bond mais e mais oportunidades para feitos fascinantes de ação.

Histórias que são complicadas apenas no nível de conflito pessoal são conhecidas como Soap Opera, uma combinação com final aberto de *Drama Dinâmico* e *Estória de Amor* na qual todo personagem da história tem um relacionamento íntimo com todas as outras personagens - uma multidão de famílias, amigos e amigas, todos preocupados de vez para abrigá-los salas de estar, quartos, escritórios, banhos, piscinas. Personagens da Soap Opera não têm conflitos internos ou extrapessoais. Eles sofrem por não conseguir o que querem, mas como são ou bons pessoas ou más, naturalmente encaixam dilemas internos verdadeiros. A sociedade nunca invade seus muros com ar-condicionado. Se, por exemplo, um crime tem um detetive, um representante da sociedade para dentro da história, você pode estar certo que em qualquer de uma história esse detetive terá um relacionamento íntimo e pessoal com todas as outras personagens da Soap Opera.

Histórias complicadas apenas no nível de conflito interno não são filmes, pois são romances convencionais. Elas são trabalhos de prosa no gênero *Fluxo de Consciência*, uma verbalização da paisagem interior de pensamento e sentimento. De novo, um grande elenco. Apesar de estarmos dentro da mente de um único personagem.

Soap Opera, análise estranhíssima e estúpida para as nossas televisões. No entanto, apresentam diferenças muito ao mesmo. Em contraste as televisões apresentam um final fechado. Nas Soap Operas, o final é aberto: uma situação é criada e os personagens são colocados para desenvolver os personagens e a história. (p. 10)

Alguns, a mente dele é povoada por memórias e imaginação sobre todas as pessoas que ele já encontrou ou espera encontrar. Ainda mais, a densidade de imagens em *Um Trabalho de Filósofo de Cozinha*, como *Almoço No*, é tão intensa que as locações mudam três ou quatro vezes a cada sentença. Uma baranga de lugares e ações desliza sobre a imaginação do leitor, mas esses tabulhos estão em apenas um nível, embora ricamente subjetivo, portanto, são meramente complicados.

COMPLEXIDADE CONFLITO NOS TRÊS NÍVEIS

CONFLITO INTERNO
CONFLITO PESSOAL
CONFLITO EXTRA-PESSOAL

Para alcançar a complexidade, o escritor deve colocar seus personagens em conflito em todos os três níveis da vida, frequentemente ao mesmo tempo. Por exemplo, a aparentemente simples porém complexa, escrita de um dos ensaios mais memoráveis em qualquer filme das últimas duas décadas a cena da torrada francesa de KRAMER VS. KRAMER. Essa famosa cena vive um complexo de três valores: autoconfiança, a confiança e estima de um filho por seu pai e a sobrevivência doméstica. No início da cena, todos com cargas positivas.

Nos primeiros momentos do filme, Kramer descobre que sua mulher o traiu com seu filho. Ele está despedaçado por conflitos internos que tomam a forma das dúvidas e medos nos quais ele se afunda contra uma adaptação à cultura que diz que tudo o que as mulheres fazem é fácil. Quando ele abre a caixa porém, está confiante.

Kramer tem um conflito pessoal. Seu filho está histérico, com medo de morrer de fome sem sua mãe para lhe dar comida. Kramer tenta acalmá-lo, dizendo para não se preocupar, mantê-lo vai voltar, mas esse todo tempo vai ser divertido, será como um acampamento. A criança para de chorar, confiante na promessa do seu pai.

Finalmente, Kramer tem um conflito extrapessoal. A cozinha é um mundo alienígena, mas onde ele encara como se fosse um *chef* francês.

Empoleando seu filho em um banco, Kramer pergunta o que ele quer para o café da manhã, e a criança diz "torradas francesas". Kramer respira fundo, pega uma frigideira, joga um pouco de gordura, coloca a panela no fogo e coloca chama alta enquanto procura os ingredientes. Ele sabe que torradas francesas são feitas com ovos, então ele procura as geladeiras e acha alguns, mas não sabe qual

debet-los. Ele procura algo no armário dos copos e tira uma caneca com a tampa "Teddy".

O filho vê que há algo de errado e avisa Kramer que já viu sua mãe fazer isso antes em uma caneca. Kramer lhe diz que isso vai funcionar. Ele quebra os ovos, o ponto acaba caindo na caneca, o resto faz uma bagunça tremenda... e a criança começa a chorar.

A gordura começa a espumar da frigideira e Kramer entra em pânico. Não lhe dá tempo de desligar o gás. Ao invés disso, ele entra em uma corrida contra o tempo. Ele pega mais e mais ovos da caneca, corre para a geladeira, pega um pouco de leite, e joga na caneca, derramando boa parte do leite. Ele encontra uma faca de manteiga e bate as gemas, fazendo uma bagunça ainda maior. A criança pode ver que não vai comer esse manhã e chora ainda mais. A gordura começa a queimar na panela.

Kramer, desesperado, ouvindo, perdendo a briga para controlar seus medos, pega uma fatia de pão, joga-a na frigideira, e se dá conta de que ele não ouve na cozinha. Ele dobra-se na metade e enfia na caneca, fazendo dela um bocado de pão empapado, gasta e lêve que ele joga na frigideira, espumando e queimando a criança. Ele tira a frigideira do fogo, escalando sua mão agarrando o braço de seu filho e o empurra através da porta dizendo "vamos voltar a um restaurante".

A ecogenia masculina de Kramer é superada por seus medos, mas entocando a confiança vai do positivo ao negativo. Ele é humilhado na frente de seu filho assustado, cuja confiança e estima vão do positivo ao negativo. Ele é derrotado por uma cozinha aparentemente animada, quando golpe após golpe, ovos, gordura, pão, leite e frigideira, o empurram para fora, levando a sobrevivência doméstica do ponto de vista negativo. Com pouco diálogo e a simples atividade de um homem tentando fazer o café da manhã de seu filho, a cena se transforma em uma das mais memoráveis do cinema. É um drama de três minutos sobre um homem em conflito simultâneo com a complexidade da vida.

A não ser que sua intenção seja escrever nos gêneros de *Apê, Jagé Odeu* ou *Um Trabalho de Filósofo de Cozinha*, mas com o conselho à maioria dos escritores é que descreva as coisas relativamente simples, mas complexas. "Relativamente simples" não quer dizer simplistas, e sim estudos com belas viradas e bem contadas, mas escritas por esses dois princípios: não prolifere os personagens; não multiplique as locações. Em vez de pular através do tempo, espaço e pessoas, discipline-se a um elenco e um mundo razoavelmente contido, enquanto você se concentra em criar uma complexidade sua.

Design dos aces

Como uma sinfonia que se desdobra em três, quatro ou mais movimentos, a história é montada em movimentos chamados atos - a macroestrutura da história.

Beats, mudanças de padrão do comportamento humano, construem cenários. Idealmente, toda cena transfere-se em um Ponto de Virada no qual os valores em questão vão do negativo ao positivo ou do positivo ao negativo, criando uma mudança significativa, porém menor, em suas vidas. Uma série de cenas constitui uma sequência que culmina em uma cena com um impacto *maior* nos personagens, violando os padrões valores para melhor ou para pior, em um grau maior do que em qualquer cena. Uma série de sequências constitui um ato cujo clímax é uma cena que cria uma reversão *maior* na vida dos personagens, maior do que qualquer sequência subsequente.

Em *A Arte Poética*, Aristóteles definiu que existe uma relação entre o tamanho da metáfora quanto tempo ela leva para ser lida ou encenada - e o número de Pontos de Virada maiores e ocorrências para construí-la: quanto mais longo o trabalho, maior as reversões. Em outras palavras, com suas convicções poéticas, Aristóteles está implorando, "por favor, não nos chateie. Não nos faça sentir por horas naquelas assentos de mármore duro ouvindo coros e lamentos enquanto nada acontece verdadeiramente".

Segundo o princípio de Aristóteles: uma história pode ser contada em um ato - uma série de cenas que molda algumas sequências que constroem uma grande mudança, retornando a estória. Mas se for assim, ela tem de ser breve. Isso é uma verdade: uma peça em um ato, ou um filme experimental ou de estudantes que dura entre cinco e vinte minutos.

Uma história pode ser contada em dois atos: duas grandes mudanças e uma reversão. Mas, novamente, ela deve ser relativamente breve: um seriado, uma novela, uma peça de uma hora como *Black Comedy* de Anthony Shaffer e *A História* de August Strindberg.

Mas quando uma história alcança uma magnitude - uma longa-metragem, um episódio de TV de uma hora, uma peça de longa duração, um romance - três atos é o mínimo. Não por causa de uma convenção artificial, mas para servir a uma propósito profundo.

Como público, nós abençoamos o artista da estória e dizemos "eu gostaria de uma experiência poética com a largura e a profundidade dos limites da vida. Mas eu sou uma pessoa mortal". Se eu lizo dois apenas alguns minutos para ler ou ouvir um romance ou trabalho, sinto injusto de eu exigir que você me leve ao limite. Mas quero um momento de prazer, uma visão ou duas, nada mais do que isso. Mas se eu lizo dois horas importantes da minha vida, eu espero que você seja um artista que pode que consegue alcançar os limites da experiência".

Novelas formam histórias em prosa, mas mesmo que um conto, porém mais curto que um romance. Entre as Novelas mais conhecidas estão *A Metamorfose* de Franz Kafka, e *A Revolução dos Bichos* de George Orwell. (p. 80 I.)

Em nosso esforço para satisfazer a necessidade do público, contar histórias, a sequência de forças mais intensas e mais externas da vida, duas grandes mudanças é o suficiente. Não importa o ambiente em o alcance do conto, não importa se é interacional e épico ou intimista e interior, *duas grandes mudanças* são o mínimo necessário para um trabalho narrativo com duração completa alcançar o fim da vida.

Considere esses ritmos: as coisas estavam boas, agora estão ruins - fim da estória. Ou as coisas estavam ruins, agora estão boas - fim da estória. Ou as coisas estavam ruins, então ficaram muito ruins - fim da estória. Ou as coisas estavam boas, então ficaram muito boas - fim da estória. Em todos os quatro casos, entendemos que algo está faltando. Sabemos que o segundo evento, seja de carregado positivo ou negativamente, não é o fim nem o limite. Até se o segundo evento mata todo o primeiro, as coisas estavam boas (ou ruins), então todo mundo morre - fim da estória - não é o suficiente. "Certo, mas estão todos mortos, e agora?" nós pensamos. A terceira virada está faltando e nós sabemos que não tocamos o limite até que, pelo menos, mas uma grande virada acontece. Porcento: o ritmo de três atos em uma estória foi a fundação da arte da história séculos antes da observação de Aristóteles.

Mas isso é apenas uma fundação, e não uma fórmula. Portanto vou começar com ela, e depois delinear algumas de suas infinitas variações. As proporções que usarei são as de um longa-metragem, mas em princípios que se aplicam igualmente para o teatro e para o romance. De novo, eu aviso que são aproximações, e não fórmulas.

INCIDENTE INCITANTE

Temas	Ato I	Ato II	Ato III
Central	30	100	118 120

O primeiro ato, o movimento de abertura, tipicamente constrói algo como 25 por cento da narração. O clímax do Primeiro Ato ocorre entre o vigésimo e o trigesimo minuto em um filme de 120. O último ato que ser o mais curto de todos. No último ato ideal, queremos dar ao público a sensação de aceleração, uma ação que cresce rapidamente até o Clímax. Se o escritor tenta alongar o último ato, esse ritmo de aceleração quase certamente ficará mais lento. Portanto, os últimos atos são geralmente breves, vinte minutos ou menos.

Digamos que um filme de 120 minutos coloca o Incidente Incitante da História Central no primeiro minuto. O Clímax do Primeiro Ato no trigésimo ou

ento, com um Terceiro Ato de dezesseis minutos, uma Resolução de dois minutos e um FADE OUT. Esse ritmo cria um Segundo Ato com setenta minutos de duração. Se uma estória bem contada em outras situações se articula em algum momento, a que um vai acrescentar - enquanto o escritor anda lentamente pela linha atômica dos pilares do segundo ato. Existem duas soluções possíveis adicionais sub-atos ou mais atos.



Subtramas têm sua própria estrutura de atos, apesar de eles serem geralmente breves. Entre a trama central do design em três atos acima, vamos costurar subtramas: uma Subtrama A de um ato com um Incidente Incitante no vigésimo quinto minuto do filme, atingindo o clímax e terminando no minuto sessenta; uma Subtrama B em dois atos com um Incidente Incitante no décimo quinto minuto; o Clímax do Primeiro Ato no minuto quarenta e cinco, terminando com o Clímax do Segundo Ato no septuagésimo quinto minuto; uma Subtrama C com três atos e um Incidente Incitante ocorrendo dentro do Incidente Incitante da Trama Central (quando se encontram, por exemplo, e começam uma subtrama na mesma cena, que policiais descobrem um crime que lança a trama central), o Clímax do Primeiro Ato no minuto quinze, o Clímax do Segundo Ato no minuto noventa e um terminando com seu clímax dentro do Clímax final da Trama Central (os amantes decidem se casar na estância com a que eles perderam o casamento).

Apesar da Trama Central e das três subtramas poderem ter até quatro melodias diferentes, o público pode sentir empatia por todos eles; e cada subtrama tem sua própria Questão Dramática Maior. Então, o interesse e as emoções do público são pegos, mantidos e amplificados pelas quatro histórias. E mais, as três

histórias têm suas cinco grandes viagens entre os climas do Primeiro e do Segundo atos mais do que o suficiente para manter o filme progredindo, aprofundar o envolvimento do público e apertar a pança frouxa do segundo ato da Trama Central. Por outro lado, nem todo filme precisa ou requer uma subtrama: O FUGA. Como o escritor soluciona o problema do longo segundo ato? Quando mais o design em três atos é o mesmo. Se o escritor quiser criar progressões até uma grande viagem na metade do filme, ele quebra a estória em quatro movimentos sem nenhum ato com mais de uma ou quarenta minutos. O colapso de David após o Piano Concerto No. 3 de Rachmaninoff em SHINE - BRILHANTE é um exemplo. Em Hollywood esta técnica é conhecida como *Clímax de Meio do Filme*, que não como uma disfunção sexual, mas significa uma grande viagem no meio do Segundo Ato, expandindo o design de três atos para um ritmo semelhante de Ibsen, com quatro atos, acelerando o passo do meio do filme.

Um filme pode ter o ritmo shakespeariano de cinco atos: QUATRO CASAMENTOS E UM FUNERAL. Ou mais: CAÇADORES DA ARCA PERDIDA tem seis atos: O COZINHEIRO, O LADRÃO, SUA MULHER E O AMANTE. nesses filmes, ocorrem grandes viagens a cada quinze ou vinte minutos, resolvendo decisivamente o problema do segundo ato muito longo. Mas o design com algo entre cinco e oito atos - a exceção, pois a cura de um problema é a causa de outros.

SHINE - BRILHANTE	INCIDENTE INCITANTE	(CLIMAX DO PRIMEIRO ATO)	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV
Trama Central	1	30	60	100	118	120
Subtrama A						

QUATRO CASAMENTOS E UM FUNERAL:						
INCIDENTE INCITANTE						
	1	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV	Ato V
Trama Central	1	25	30	75	100	118 120

COZINHEIRO, O LADRÃO, SUA MULHER E O AMANTE	INCIDENTE INCITANTE	Ato I	Ato II	Ato III	Ato IV	Ato V	Ato VI	Ato VII	Ato VIII
Trama Central	1	15	30	60	80	70	80	100	120

uma subtrama de ambientação, em que a ré (Judy Holliday) descobre as razões de seu marido e abraçá-lo. Isso nos prende e leva ao Incidente Incitante da Trama Central.

Com um Incidente Incitante na trama, nos quinze minutos, o escritor precisa de uma virada maior nos quinze minutos? Talvez... talvez não. Em O MÁGICO DE OZ, Dorothy é ameaçada pela Bruxa Má do Oeste, recebe as separadas virtudes das 44 moedas em sua jornada ao longo da estrada de tijolos amarelos que a levam aos amigos após o Incidente Incitante. Em A COSTELA DE ADÃO, a próxima virada maior da Trama Central ocorre quinze minutos após o Incidente Incitante, quando Amanda ganha um poço-chave no tribunal. Concluída, uma subtrama relacionando complica essa parte quando um compositor (David Wayne), por grande criação de Adam, flerta abertamente com Amanda.

O ritmo dos movimentos dos atos é estabelecido pela localização do Incidente Incitante da Trama Central. A estrutura de atos, portanto, varia significativamente. O número e localização das grandes viradas estão presos a uma principal quando as subtramas são escolhidas feitas no jogo criativo entre artista e material, dependendo da qualidade e número de protagonistas, fontes de antagonismo, gênero, finalmente, a personalidade e a visão de mundo do escritor.

Final falso

Ocasionalmente, especialmente nos gêneros de Ação, no Penúltimo Clímax de um ato ou dentro do último movimento de ato, o escritor cria um Final Falso uma cena completa, aparentemente, que pensamos por um momento que o filme acabou. E.T. morreu - fim do filme, pensamos. Em ALIEN O OITAVO PASSAGEIRO, Ripley explode sua nave espacial e escapa, pensamos. Em ALIENS O RESGATE, Ripley explode um planeta inteiro e escapa, pensamos. Em BRAZIL O FILME, Jonathan (Sam Lovejoy) resgata Kim (Jill Layton) de um sogro ditador, os amantes se abraçam, final feliz. Ou não.

O EXTERMINADOR DO FUTURO tem um Final Falso duplo: Reese (Michael Biehn) e Sarah (Linda Hamilton) explodem o Exterminador. Arnold Schwarzenegger com um galão de gasolina, sua carne queima. Os heróis celebram. Mas então a versão interior de como deve ser o final - uma versão interna - chama. Reese sacrificou sua vida para colocar uma bomba de desativação na cabeça do Exterminador, e o explodiu em dois. Mas então o torso da criatura ressurte e se levanta em direção da heróica machucada, até que Sarah finalmente o destrói.

Final Falso podem até encontrar seu caminho em *Plots de Atos*. Por exemplo, o clímax de JESUS DE MONTREAL, Daniel (Lothaire Bluteau), um ator intor-

nado Cristo na prisão, perde a consciência ao calar do crucifixo. Outros atores se pressionam para levá-lo para a sala de emergência, mas ele acorda, resuscitado, e não morre.

Hitchcock amava Final Falso, colocando-os inesperadamente cedo para um ato de choque. O "suicídio" de Madeline (Kim Novak) e o Clímax de início de ato de UM CORPO QUE CAL, antes que ela desapareça como Judy. O assassinato de Marion (Janet Leigh) no clímax marca o Clímax do Primeiro Ato de PSICOSE, subitamente mudando os gêneros de *Caper para Tê-lo* e mudando os protagonistas, de Marion para um protagonista formado pela irmã de fúria, a irmã e um detetive.

Para a maioria dos filmes, contudo, o Final Falso é inapropriado. Em vez disso, o Penúltimo Clímax de Ato deve imitar a Questão Dramática Maior: "o que vai acontecer?"

Ritmo do ato

Repetição é a amiga do ritmo. A dinâmica da história depende da alternância de atos e atos de valores. Por exemplo, os dois atos mais poderosos em uma história são os dois últimos clímax de ato. Na tela, eles são separados frequentemente por apenas dez ou quinze minutos. Portanto, eles não podem repetir a mesma carga. Se o protagonista alcança seu Objeto de Desejo, fazendo do Clímax da História do Ato um ato positivo, então o Penúltimo Clímax de Ato deve ser negativo. Você não pode dar pesos de um final positivo com um clímax positivo: "as coisas estavam ruins e ficaram ainda melhores!" Da mesma maneira, se o protagonista não alcança seu desejo, o Clímax do Penúltimo Ato não pode ser negativo. Você não pode dar pesos de um final negativo com um clímax negativo: "as coisas estavam ruins e ficaram ainda piores!" Quando uma experiência emocional repete, o poder do segundo evento é cortado pela metade. E se o poder do Clímax da História cai pela metade, o poder do filme cai pela metade.

Por outro lado, uma história pode ter um clímax interno, um final que é tanto positivo quanto negativo. Qual então deve ser a carga emocional do Penúltimo Clímax de Ato? A resposta é encontrada num estudo profundo do Clímax da História, pois apesar da trama ter um pouco positiva e um pouco negativa, ela nunca deve ser equilibrada. Se sim, os valores positivos e negativos cancelam um ao outro e a história acaba em uma neutralidade sem graça.

Por exemplo, Ovelo finalmente alcança sua esposa uma esposa que o ama e que nunca o traiu com outro homem - positivo. Contudo, quando ele descobre que ela é muito tarde, pois ela acabou de matar - uma esposa com efeito de final ne-

guitto, Srta. Soffet vai para a prisão para o resto de sua vida - negativo. Mas ela para a cadeia com a cabeça erguida, pois alcançou seu desejo, uma experiência mística transcendental - uma vitória com de efeito final positivo. Com pensamentos cuidadosos e sensibilidade, o escritor analisa sua obra para estar certo de que se inclina para um lado ou para o outro, e então desenha um Penúltimo Clímax que contradiz suas cargas emocionais totais.

Tambalando de lado para frente, do Penúltimo Clímax à cena de abertura, os clímax de atos anteriores estão mais separados, frequentemente com subtramas de sequência em um jogo emocional entre eles, criando um ritmo único de vitórias positivas e negativas. Consequentemente, apesar de sabermos que a Trama Central e o Penúltimo Clímax de uma história, de fato, em história não causam mudanças para descobrir as cargas dos outros clímax de ato. Cada filme acha seu próprio ritmo e todas as variações são possíveis.

Subtramas e tramas múltiplas

Uma subtrama recebe menos ênfase e tempo de tela que uma Trama Central, mas frequentemente é a essência da subtrama que levanta um roteiro problemático, criando um filme digno de ser feito. A TESTEMUNHA, por exemplo, tem um *Thriller* pouco convencional com sua subtrama em forma de *Estória de Amor*, entre o policial da cidade e a viúva amável. Filmes com Tramas Múltiplas, por outro lado, nunca desenvolvem uma Trama Central; em vez disso, eles envolvem numerosas histórias com o humor de uma subtrama. Entre a Trama Central e suas subtramas ou entre os vários atos de uma multitrama, quatro relacionamentos possíveis surgem.

Uma subtrama pode ser usada para contradizer a Ideia Governante da Trama Central, e, portanto, enriquecê-la com ironia.

Suponha que você estivesse escrevendo uma *Estória de Amor* com uma final feliz, com a Ideia Governante "o amor triunfa porque os amantes sacrificam suas necessidades pelos outros". Você acredita em seus personagens, sua paixão e seus sacrifícios, mas ainda assim lhe parece que a história está ficando muito doce, muito conveniente. Para equilibrar a narrativa, você pode então criar uma subtrama com dois outros personagens cujo amor termina tragicamente porque eles se baseiam na ganância emocional. Essa subtrama com final negativo contradiz a Trama Central com final positivo, fazendo com que o significado total seja mais complexo e interessante: "o amor cura para dois lados: nós o possuímos quando o damos liberdade, e nós o destruímos com nossa posse".

Subtramas podem ser usadas para ressonar a Ideia Governante da Trama Central e enriquecer o filme com variações sobre um tema.

Se uma subtrama expressa a mesma Ideia Governante que a trama principal, os dois pontos de força diferentes, talvez inconscientes, ela cria uma variação que fortalece e ressona o tema. Todas as várias histórias de amor em SONHOS DE UMA NOITE DE VERÃO, por exemplo, têm final feliz - mas algumas docemente, algumas duramente, algumas sublimemente.

O princípio de contradição temática e variação é a gênese da multitrama. Uma multitrama não tem a Espinha da Trama Central para unificá-la estruturalmente e dramaticamente. Ao invés disso, um número de enredos interrelacionados, como em SHORT CUTS - CENAS DA VIDA, ou conectados por uma rede de vias d'água que liga de história em história em CASH - EM BUSCA DO DÓLAR ou a série de histórias que liga os contos de ENIGMA DE UMA VIDA - uma coleção de "contos de fadas" mas nenhuma trama individualmente forte o suficiente para carregar o filme da primeira à última cena. O que então mantém o filme inteiro? Uma ideia.

O TIPO QUE NÃO SABE PELA CULATRA joga com as variações da noção de que no jogo da paternidade você não pode vencer. Steve Martin faz o papel do pai mais atencioso do mundo cujo filho acaba na terapia. Jason Robard encarna o pai mais negligente do mundo cujo filho termina preso na vida precisando dele. O pai do tipo O que Dinesen West representa uma mãe que tenta fazer coisas as decisões ruins da vida para seu filho, mas o filho sabe mais do que ela. Tudo o que os pais podem fazer é amar seus filhos, apoiá-los, levá-los quando eles caem. Mas não existe como ganhar esse jogo.

QUANDO OS JOVENS SE TORNAM ADULTOS ressoa com a ideia de que os jovens não conseguem comunicar-se com as mulheres. Fernelle (Karen Bacon) não consegue começar uma conversa com uma mulher. Boogie (Mickey Rourke) fala sem parar com as mulheres, mas apenas para levá-las para a cama. Ediz (Steve Guttenberg) não se conecta com sua noiva até que ele consegue passar um teste de conhecimentos sobre futebol americano. Quando Billy (Timothy Daly) encara seus problemas emocionais com a mulher que ama, ela abandona sua guarda e fala honestamente com ele. Uma vez habil para comunicar-se com uma mulher, ele deixa seus amigos - uma resolução que contradiz todos os outros para alcançar uma amizade de morte.

A multitrama emoldura uma imagem de uma sociedade em particular, mas, ao contrário da estética não temer, ela costura pequenas histórias ao redor da mesma ideia de modo que estas forças em grupo vibrem com energia. FAÇA A COISA CERTA celebra a universalidade do racismo nas grandes cidades; SHORT CUTS - CENAS

DA VIDA cria uma paisagem com a presença de alma na classe média americana. **COMER BEBER VIVER** trata um aspecto do relacionamento pai/filha. A trama trata de *so* *apresente* o melhor dos dois mundos: um retrato que captura a essência de uma cultura ou comunidade com uma narrativa ampla conduzida para atrair interesse.

Quando o Incidente Incitante da Trama Central tem de ser adido, uma subtrama de ambientação pode ser necessária para abrir a história.

Quando a Trama Central chega tarde **ROCKY - UM LUTADOR**, **CITY NATOWN**, **CASABLANCA** - um vício de estória surge nos primeiros minutos, e ele deve ser preenchido por subtramas para atrair o interesse do público. Simplicidade com o protagonista para provocar uma reação completa a seu Incidente Incitante. Uma subtrama de ambientação dramatiza a exposição da Trama Central de modo que é absorvida em uma maneira fluida e indolente.

Uma subtrama pode ser usada para complicar a Trama Central.

Esse quarto relacionamento é o mais importante: o uso da subtrama como uma forma adicional de antagonismo. Por exemplo, *A Escrita de Amor* épica mente encontrada dentro de *Estórias de Crime* em **VÍTIMAS DE UMA PAIXÃO**. Paul Keller (Al Pacino) se apaixona por Helen (Ellen Barkin). Enquanto ela se apaixoa psicótica, ele avisa sua vida para proteger a mulher que ama. Em **MISTÉRIO DA VIÚVA NEGRA**, uma agente federal (Dolores Winger) se apaixona pela própria assassina (Theresa Russell). Em **O VEREDICTO**, um *Drama de Tribunal*, Frank (Paul Newman) se apaixona por Laura (Charlotte Rampling), uma espionista de um escritório de advocacia opositor. Essas subtramas adicionam dimensão aos personagens, criam alívio cômico ou tensão para a tensão da violência da Trama Central, mas sua proposta fundamental é deixar a vida mais difícil para o protagonista.

O equilíbrio da ênfase entre a Trama Central e a subtrama deve ser cuidadosamente controlado, ou o escritor corre o risco de perder o foco na história principal. Uma subtrama de ambientação é particularmente perigosa, pois pode posicionar mal o público quanto ao gênero. *A Escrita de Amor* de **ROCKY - UM LUTADOR**, por exemplo, foi cuidadosamente manuseada para que subtramas que estavam entrando no *Gênero de Esportes*.

Adicionalmente ao os protagonistas da Trama Central e subtrama não o mesmo personagem, deve-se tomar cuidado para não causar muita empatia

Além com o protagonista da subtrama **CASABLANCA**, por exemplo, tem uma história em forma de *Drama Político* envolvendo o destino de Victor Laszlo (Paul Henreid) e uma subtrama em forma de *Thriller* centrado em Ilsa (Ingrid Bergman). Ambas têm sua ênfase reduzida para manter o foco emocional na *Estória de Amor* de Rick (Humphrey Bogart) e Ilsa (Ingrid Bergman), a Trama Central. Para deixar a ênfase em uma subtrama, alguns de seus elementos - Incidente Incitante, Clímax de Atos, Crise, Clímax ou Resolução - podem ser mantidos fora de tela.

Por outro lado, quando você desenvolve seu roteiro, se sua subtrama requer maior foco e empatia, reconsidere o design geral e transforme sua subtrama na Trama Central.

Se uma subtrama não contraria ou tensiona tematicamente a Trama Central, se não ambienta a introdução do Incidente Incitante ou complica a ação da trama principal, se meramente corre em paralelo, ela dividirá a estória em dois e destruirá seu efeito. O público compreende o princípio de unidade estórica. Ele sabe que todo elemento da estória está lá por causa de sua relação com todos os outros elementos. Esse relacionamento, estrutural ou temático, mantém o trabalho unido. Se o público não consegue encontrar essa relação, ele perderá seu interesse pela estória para tentar focar uma unidade conscientemente. Quando isso falha, ele fica confuso.

Na adaptação para as telas do *Thriller* best-seller **O PRIMEIRO PECADO MORTAL**, a Trama Central leva um sermão da polícia (Frank Sinatra) a casa de um assassino serial. Na subtrama, sua mulher (Faye Dunaway) está na UTI com poucas chances de vida. O detetive caça o assassino, e então se compadece com sua esposa à beira da morte, ele caça o assassino, e então lê para sua mulher, ele caça o assassino mais um pouco e a visita no hospital novamente. Por um tempo esse design alterado da estória desperta a curiosidade do público: quando o assassino vai para o hospital? Mas ele nunca vai. Em vez disso, a mulher morre, o policial paga o bandido, transa e subtrama nunca se conectam e o público sai do cinema em uma confusão desoladora.

No romance de Lawrence Sanders, copiado, esse design é bem-sucedido, com um efeito poderoso, pois nas páginas do livro, a trama principal e a subtrama complicam uma a outra *na mente do protagonista*: a preocupação feraz do policial com o psicopata conflita com seu desejo desesperado de dar à sua mulher o conforto que ela precisa, ao mesmo tempo em que o medo de perdê-la é a dor de assistir à mulher que ama sofrendo contradiz sua necessidade de dedicação clara e racional. *Uma beleza desse* *lançado* cruel e brilhante. Um romancista pode entrar na mente do personagem e pode dilucidar dramaticamente o conflito interno em prosa, em primeira pessoa. O roteirista não.

A escrita de roteiros é a arte de transformar o mental em *filme*. Criamos cor-

relações visuais para o conflito interno – não diálogo ou interação para desenvolver ideias ou emoções, mas imagens das escolhas e ações dos personagens que indicam e metaforicamente expressam seus sentimentos e pensamentos. Portanto, a vida interior de um romance deve ser reconstituída para a tela.

Ao adaptar o romance de Marcel Pagnol *O BEIJO DA MULHER ARANHA*, o roteirista Leonard Schrader enfrentou um problema estrutural similar. De novo, temas principais e subtemas complicavam uns a outros apenas na medida do protagonista. A subtrama, são as fantasias de Luís (William Hurt) sobre a Mulher Aranha (Sônia Braga), um personagem que ele idolatra, retirado de filmes que ele se lembra vagamente e ambigüamente. Schrader visualiza os sonhos e desejos de Luís, transformando sua fantasia em um filme dentro do filme.

Ainda assim, essas duas tramas não podem interagir causalmente porque estão em planos diferentes da realidade. Elas estão conectadas, porém, ao fazerem subtrama um espelho da história para a Tema Central. Isto dá a chance a Luís de reencontrar sua fantasia na realidade. Nesse momento em que ambos se tocam, colidem o paíxe de Luís, o público imagina a batalha emocional explodindo em sua mente. Luís vai fazer em sua vida o que a Mulher Aranha fez em seus sonhos? Ele também vai matar o homem que ama? Ainda mais, os dois enredos introduzem a ideia Goussard do *Amor Aberto do Autismo* e da ao filme uma unidade temática adicional.

Há ainda outra exceção reveladora no design de *O BEIJO DA MULHER ARANHA*. Em princípio, o Incidente Incitante da Tema Central deve ocorrer na tela. Mas aqui o Incidente Incitante não é revelado até o Clímax do Meio do Atos. Na Estória Progressiva, Luís, um homossexual condescendo e preso por uma ditadura fascista, é chamado para o escritório do diretor da prisão e recebe a seguinte oferta: em troca de um revolucionário esquerdista, Valentin (Raul Julia), será colocado em sua cela. Luís o espiou e conseguiu informações valiosas, o diretor lhe dá sua liberdade. O público, inconsciente desse acordo, espera através da páncula bona de filme para finalmente descobrir essa Tema Central quando Luís visita o diretor pedindo renúncia e chá de camomila para o doente Valentin.

Para muitos esse filme começou tão rediosamente que eles quase fugiram do cinema. Por que então não abrir o filme convencionalmente com o Incidente Incitante, como acontece no romance, e começar a história com uma pegada forte? Porque, se Schrader colocasse a cena na qual Luís concorda em espiar um fã de Luís da liberdade na abertura do filme, o público instantaneamente odiaria o protagonista. Entre escolher uma abertura rápida e a empatia pelo protagonista, o roteirista violou o dogma do romance. Enquanto o romance usa narração interna para conseguir a empatia, o roteirista sabia que páncula ele deveria convencer o público de que Luís amava Valentin antes de revelar seu pacto com os fascistas. A escolha certa. Sem empatia, o filme seria um exercício superficial de fotografia erótica.

Ao ser confrontado com escolhas conciliáveis, como ritmo com a empatia, Schrader pôde redescobrir sua história para preservar o que é vital. Você é livre para escolher ou optar por as convenções, mas por apenas uma razão: *colocar algo novo no mundo em seu lugar*.

DESIGN DE CENA

Esse capítulo foca os componentes do design da cena: Pontos de Virada, Pontos de Retorno, Pontos de Entrada e Saída. O capítulo 11 vai analisar duas cenas paradigmáticas como os Beats, a mudança de comportamento dos personagens, mostrando sua vida interna.

PONTOS DE VIRADA

A cena é uma história em miniatura — uma ação através do conflito em unidade ou continuidade de tempo e espaço que transforma as condições da condição de vida do personagem. Na cena não há limites para a duração e a localização de uma cena. Uma cena pode ser minúscula. No contexto cênico, uma cena consistindo de um único plano em que uma mão joga uma carta do baralho pode expressar grande mudança. Da mesma maneira, dez minutos de ação espalhados por uma dúzia de locos em um campo de batalha podem conseguir muito menos. Não importa a locação ou a duração, uma cena é unificada ao redor do desejo, ação, conflito e mudança.

Em cada cena, um personagem busca um desejo relativo a esse mesmo tempo e lugar. Mas esse *Objetivo de Cena* deve ser um aspecto de seu *Superobjetivo* ou *Superdesejo*, a jornada que vai do Incidente Incitante ao Clímax da História. Dentro da cena, o personagem age sobre seu Objetivo de Cena ao escolher, sob pressão, uma ação ou reação. Contudo, de qualquer um, ou de todos os níveis de conflito, vem uma reação que ele não antecipou. Como efeito, a brecha entre expectativa e resultado se abre, levando suas fortunas externas ou sua vida interna de ambos do positivo

ativo ou do negativo ao positivo, expressando essa troca em termos de valores que o público entende estar em jogo.

Uma cena causa mudanças internas, porém significativas. Uma *Clímax de Sequência* é uma cena que causa uma reversão moderada — mudança com mais impacto que uma cena. Um *Clímax de Atto* é uma cena que causa uma reversão maior — mudança com impacto ainda maior do que o Clímax de Sequência. Portanto, nunca escrevemos uma cena que é uma amostra estática de exposição, em vez disso, lutamos por esse ideal com uma cena em que toda cena é um *Ponto de Virada* cênico, moderado ou maior.

TROCANDO AS BOLAS: O valor em questão é a riqueza. Inspirado pela obra *Porgy and Bess*, Billy Ray Valentine (Eddie Murphy) pede dinheiro nas ruas, fingindo ser um prímipal em um show. Uma brecha se abre quando a polícia tenta prendê-lo, e se alarga quando dois velhos homens de negócios, os irmãos Duke (Ralph Bellamy e Don Ameche), subitamente intervêm para salvá-lo. O ato de Billy Ray e sua família faz com que seu mundo se torne diferente e mais poderosamente do que ele esperava. Ele não resiste, mas sabamente decide render-se à brecha. **CORTA PARA** um escritório onde os irmãos Duke o vestem em um terno fino e o fazem um homem de negócios. A vida financeira de Billy vai da mendicância a um nível de sucesso de negócios.

WALL STREET PODER E COBIÇA: Os valores em questão são riqueza e honestidade. Um jovem corretor de ações, Bud Fox (Charlie Sheen), consegue uma reunião com o bilionário Gordon Gekko (Michael Douglas). Bud vive de seu salário, mas sua integridade está em jogo. Quando ele propõe ideias de negócios legítimos, propõe forças do antagonismo que ele não podia antecipar quando Gekko serviu-me diga algo que eu não saiba". De repente, Bud se dá conta de que Gekko não quer um negócio honesto. Ele pausa, e então revela um segredo corporativo que seu próprio pai havia lhe contado. Bud decide juntar-se a Gekko em uma conspiração ilegal, servando sua natureza sádica de honesto a criminoso e suas fortunas de pobre para rico nesse poderoso e único Torno de Virada.

Os efeitos do Torno de Virada são quatro: *surpresa, mudança cênica, novo e mais profundo*.

Quando uma brecha se abre entre a expectativa e o resultado, ela surpreende o público. Quando surge de uma maneira que nem o personagem, nem o público previsto. Esse momento de choque instantaneamente provoca a curiosidade, quando o público pensa "Por quê?" **TROCANDO AS BOLAS:** por que esses dois velhos estão salvando esse mendigo da polícia? **WALL STREET PODER E COBIÇA:** por que Gekko está dizendo: "me diga algo que eu não saiba"? Em um momento para satisfazer sua curiosidade, o público volta rapidamente para a cena que já viu, procurando respostas. Em uma cena com bom design, essas respostas foram silenciosamente cuidadosamente colocadas.

TROCANDO AS BOLAS: nossos pensamentos se voltam para as cores brilhantes com os irmãos Duke, e nos damos conta de que esses velhos estão entediados, que usaram sua riqueza para brincadelas sádicas. Além disso, devem ter visto algo de gênio nesse monstro. Se não, não o pegariam pela pele.

WALL STREET — COBIÇA E PODER: O "por quê?" provocado pela frase "me diga algo que eu não saiba" é instantaneamente respondido por essa visão de um rolo que Gekko é um bilionário, ele é um bandido. Quase ninguém fica impressionado de forma honesta. Ele também gosta de jogos — jogos criminosos. Quando Bud se junta a ele, nossa memória volta para certas situações em seu escutório, e nos damos conta de que Bud era muito ambicioso e ganancioso — maduro para a questão.

A mente ágil e perceptiva do público acha essas respostas em um momento de compreensão. A questão "por quê?" lança-o para lá no longo da história, e o que parecia distante, instantaneamente ganha nova configuração de experiência: uma visão súbita do mundo e do personagem, uma satisfação carnada escondida na verdade.

Voltamos para a curiosidade. Essa nova compreensão simplifica as questões "que vai acontecer depois?" e "como isso vai se desenvolver?" Esse chute, verdadeiramente para todos os gêneros, fica vividamente claro em *Enfrentar o Crime*. Alguém vai pegar uma camisa limpa no armário e um corpo morto em. Esta brecha gigantesca engole uma fúria de perguntas: "quem cometeu esse assassinato? Como? Quando? Por quê? O assassino vai ser pago?" O espectador ignora precisar satisfazer a curiosidade que ele criou. De cada ponto de valor anulado, ele deve mover sua atenção para uma nova direção para, assim, os Pontos de Virada que estão por vir.

KRAMER VS. KRAMER: no momento que vemos um homem de trinta e dois anos que não consegue fazer café da manhã, a pergunta "por quê?" nos manda de volta para os poucos minutos da filme que precedem a brecha. Armados de nossa experiência de vida e do senso comum, procuramos respostas.

Primeiro, Kramer é um *underdog*, mas muitos *underdogs* fazem café da manhã excelentes ao longo da madrugada, quando ninguém está em pé. Mas, ele não contribui para a vida doméstica de sua família, mas muitos homens também não, contribuem, e suas mulheres continuam lá, respeitadas o esforço de seus maridos para ganhar a vida. Nossa visão mais profunda de Kramer é uma criança. Ele é um moleque mimado cuja mãe sempre fez seu café da manhã. Mais tarde, esse papel foi preenchido por suas namoradas e garçonetes. Agora ele transformou suas mulheres em garçonetes/mãe. As mulheres mimaram Kramer a vida toda, e ele sempre fez questão de que elas o mimassem. Joana Kramer estava, essencialmente, casada com dois filhos, e estava pela impossibilidade de um relacionamento maduro, ela abandona o casamento. E mais, sentimos que ela estava certa ao fazer isso. Nova direção: a passagem de Kramer para a vida adulta.

O Clímax de O IMPÉRIO CONTRA-ATACA lança a mais longa corrida de vídeo que eu já vi. Quando Darth Vader (David Prowse/James Earl Jones) e Luke Skywalker (Mark Hamill) lutam até a morte com sabres de luz, Vader dá um passo para trás e diz "você não pode me matar, Luke, eu sou seu pai". A palavra "pai" empode uma das mais famosas brechas da história do cinema e joga o público através de dois filmes separados por três anos. Instantaneamente entendemos por que Ben Obi-Wan Kenobi (Alec Guinness) estava tão preocupado com o que aconteceria se Darth e Luke estivessem face a face. Sabemos por que Yoda (voz de Frank Oz) estava tão desesperado para ensinar a Luke o comando da força. Forçávamos-nos a que Luke escapou por pouco tantas vezes, seu pai o protegia secretamente. Dois filmes que fizeram todo o sentido até esse momento agora têm uma camada nova e mais profunda de significado. Nova direção: O RETORNO DE JEDI.

CHINATOWN: antes do Clímax do Segundo Ato, as evidências que Mulvey foi morto ou para ganhar financeiros ou em um surto de ciúme. Mas quando Evelyn diz "ela é minha filha e minha irmã", uma brecha se abre com o choque. Para entender essa palavra, corremos ao longo do filme e adquirimos um grapo de vários poderosos insights sobre seu pai e filha, o real motivo do assassinato e identidade do assassino. Nova direção: as vicissitudes do Tercer Ato.

A questão da autoexpressão

Um contador de histórias coloca um braço amigo ao redor do público dizendo "deixa eu te mostrar uma coisa". Ele nos leva a uma cena, como essa de CHINATOWN, e diz: "veja Gines dirigindo para Santa Mônica, com a intenção de peenar Evelyn. Quando ele bate à porta, você acha que ele vai ser convidado a entrar? Veja isso. Agora a bola Evelyn vem para o lado de baixo, feliz em vê-lo. Você acha que ele vai aceitar e deixá-la escapar? Veja isso. Agora ela beiga para proteger seu segredo. Você acha que ela vai conseguir? Veja isso. Quando ele ouve sua confissão, ele vai ajudá-la ou prendê-la? Veja isso."

O contador de histórias nos leva a uma expectativa, fazendo-nos pensar que entendemos, e então abre a realidade, com a surpresa e a curiosidade, levando-nos de volta ao longo de sua história repetidas vezes. A cada viagem de volta, ganhamos mais e mais visões das naturezas de seus personagens e seu mundo — uma consciência súbita das verdades ocultas que estão escondidas atrás das imagens do filme. Ele então leva sua história em uma nova direção, em uma progressão sempre crescente de bons momentos.

Contar uma história é fazer uma promessa: se você me der sua compreensão, eu lhe darei a surpresa, segundo do prazer de descobrir a vida, suas dores e alegrias, em níveis e direções que você nunca imaginou. E, mais importante, devemos fazer

isso com desembaraço e naturalidade, de modo que o público seja levado a estar descobertas como se elas fossem espontâneas. O efeito de um momento belamente vindo é que o público experimenta uma queda de conhecimento *como se ele tivesse feito isso por si próprio*. Em um sentido, ele fez. Visão é a recompensa do público por prestar atenção, e uma conexão com boas coisas lhe dá esse prazer uma após outra.

Ainda assim, se nós perguntássemos a cineastas como eles se expressam, muito frequentemente eles dizem "com muitas palavras. Muitas descrições de mundo e o diálogo que eu crio para meus personagens. Eu sou um escritor. Eu me expresso com a linguagem". Mas a linguagem é meramente nosso meio. Primeiro, mente, finalmente e essencialmente, a autoexpressão ocorre no domínio de visão que é derivado de um Ponto de Vista. Aqui o escritor abre seus braços para o mundo dizendo: "essa é minha visão de vida, da natureza das seres humanos que habitam este mundo. Isso é o que eu acho que acontece com as pessoas nessas circunstâncias por essas razões. Muitas ideias, muitas emoções. E". Nosso meio mais poderoso de autoexpressão é a forma única que visamos a existência.

Então vêm as palavras. Aplicamos nosso talento literário com velocidade e habilidade, de modo que quando uma cena belamente escrita é encenada, o público é esmagado voluntariamente e prazerosamente por nossos Pontos de Vista. Por isso, importante que a linguagem seja, contudo, ela é apenas a superfície com a qual os espectadores o filme para levá-lo à vida interna da existência. A linguagem é uma ferramenta para a autoexpressão e nunca deve tornar-se um fim decorativo em si.

Imagine agora as dificuldades de se fazer o design de uma câmera para que as cenas tenham trinta, quarenta, cinquenta ou mais tomadas, em um grau moderado ou maior, cada uma delas expressando um aspecto de nossa visão. É isso que escritores literários recorrem à sobrecarga da visão pela informação. Muitos escritores escolhem explicar seus significados a partir das bocas de seus personagens, ou pior, em narração em *voice-over*. Tal escrita é sempre inadequada. Ela força o personagem à sabedoria falsa, autoconsciente, marionete encontrada na realidade. É o mais importante, nem mesmo a prosa requintada e perceptiva pode substituir a visão global que muda o mundo quando contemplamos nossa experiência de vida com as palavras bem colocadas por um artista.

PISTA/RECOMPENSA

Para expressar nossa visão com a cena, abrimos a superfície da nossa realidade.

Visões: um de 1928, 1930 e 1931. No Brasil, popularmente conhecido como "O Mito do Ouro", o filme mostra a vida de um homem que vive no mundo do ouro e da exploração.

Recorrendo e mandamos o público para o início da história para que ganhe uma visão do mundo. Essas visões, portanto, devem ser realizadas na forma de Pista e Recompensa. Deixar uma pista significa adicionar uma camada de conhecimento ao espectador. Deixar a recompensa significa adicionar uma camada de conhecimento ao público. Quando a pista e a recompensa são dadas, o público volta na estrada para procurar respostas, ele se consegue adaptar se o escritor preparar ou planejar essas visões para seu trabalho.

CHINATOWN: quando Evelyn Mulwray diz "ela é minha irmã e minha filha", instantaneamente nos lembramos de uma cena entre seu pai e Gidget em que o pai pergunta para Noah Cross sobre o que ele e seu genro discutiram um dia antes de Mulwray ser assassinado. Cross responde "minha filha". A primeira vez que ouvimos isso, pensamos que ele fala de Evelyn. Em um instante, nos damos conta de que ele fala de Katherine, sua filha com sua filha. Cross disse isso sabendo que Gidget tiraria uma conclusão errada e, como implicação, suspeitaria de Evelyn pelo crime cometido por ele.

O IMPÉRIO CONTRA-ATA: quando Darth Vader revela que é o pai de Luke, voltamos correndo para as cenas que quis Ben Kenobi e Yoda estão muito preocupados com o comando de Luke sobre a Força, temendo, provavelmente, pela segurança do império. Nós agora nos damos conta de que os mentores de Luke estavam na verdade preocupados com sua alma, com medo de que seu pai o seguisse para o "lado negro".

CONTRASTES HUMANOS: John L. Sullivan é um diretor de cinema com uma péssima de sucessos como *So Long, Sarag* e *And in Your Honor of 1930*. Com a consciência abunda pela apavorante condição do mundo, Sullivan descobre que seu próximo filme precisa ter "significância social". Os chefes de estúdio, nervosos, apontam que ele é de Hollywood e, portanto, não sabe nada sobre "significância social".

Então Sullivan decide fazer uma pesquisa. Ele se apresenta para dentro de Armênia, seguido por uma van com ar-condicionado, equipada com uma máquina de xingamento, secretária, amadora e um assessor de imprensa com a intenção de transformar a aventura literária de Sullivan em um golpe de marketing. Então, em um caso de confusão de identidade, Sullivan é jogado em uma cadeia nos pântanos de Louisiana. De repente, ele está situado na "significância social" que o psicólogo, um um cenário para ligar para seu agente.

Uma manhã, nove gargalhadas vindas de um edifício no complexo da prisão, descobre um cinema improvisado repleto de prisioneiros aliado sem parar por causa de um desenho do Mickey Mouse. Seu querido tal se percebe que esses homens não possuem da "significância social" vinda dele. Eles já têm mais do que o suficiente disso em suas vidas. O que eles precisam é o que ele faz melhor: entretenimento leve e de qualidade.

Com essa virada brilhante, nós somos levados de volta através da filmagem de Sullivan... e muito mais. Quanto juntamos todas as cenas que antecedem a assinatura de Hollywood, nós percebemos que filmes comerciais que presumem inserir a sociedade a resolver seus empecilhos certamente são falsos. Pois, com algumas exceções, a maioria dos cineastas, como Sullivan, não estão interessados no pobre sofrido tanto quanto no pobre pirotécnico.

Pistas devem ser manipuladas com muito cuidado. Elas devem ser planejadas de modo que, quando a audiência as veja pela primeira vez, elas tenham um significado, mas com uma onda de visão, elas ganham um segundo e mais importantes significados. É possível, de fato, que a mesma pista possa ter significados escondidos em uma terceira ou quarta nível.

CHINATOWN: quando encontramos Noah Cross, ele é um suspeito de assassinato, mas também é um pai preocupado com sua filha. Quando Evelyn revela o incesto, nós percebemos que a verdadeira preocupação de Cross é Katherine. No "Thecelzo Ato, quando Cross usa sua riqueza para bloquear Gittes, capturar Katherine, percebemos que sob as coisas anteriores de Cross escondidas um terroco nível, uma loucura guiada por seu poder virtualmente onipotente de ocupar da justiça ao cometer assassinato. Na cena final, quando Cross leva Katherine para as sombras de Chinatown, percebemos que fomentando toda essa corrupção grotesca estava a luxúria de Cross, seu desejo de cometer incesto com o fruto de seu próprio incesto.

Pistas devem ser firmemente planejadas para que, quando a mente do público voltar elas sejam lembradas. Se as pistas são muito suaves, o público não as capta. Mas se elas são colocadas com muito peso, o público verá o Forno de Virada, muitas de distantes Pontos de Virada falham quando preparativos exageradamente o óbvio e prepotentes pontos o insinuam.

Adicionalmente, a firmeza da pista deve ser ajustada ao público-alvo. Nós colocamos pistas mais proeminentes para públicos jovens, pois eles não estão tão alfabetizados com a escrita quanto os cinefílos de meia-idade. Bergman, por exemplo, é difícil para os jovens não porque eles não conseguiriam captar suas ideias, mas porque elas foram capicadas, não porque Bergman nunca explica. Ele dramatiza suas ideias simbolicamente, usa pistas com o intuito de atingir os bem-educados, socialmente experientes e psicologicamente sofisticados.

Uma vez que a pista fecha sua brecha, essa recompensa, provavelmente, se transforma em outra pista para recompensas mais adiante.

CHINATOWN: quando Evelyn revela sua filha por incesto, ela repentinamente avisa Gittes que seu pai é perigoso, que Gittes não sabe com quem está lidando. Então nos damos conta de que Cross matou Mulwray em uma briga pela posse da menina. Essa recompensa do Segundo Ato é uma pista para o Clímax do "Terceiro

Ato, quando Gittes não consegue prender Cross, Evelyn é morta e o pai/mãe puna a homicida Katherine para a execução.

O IMPÉRIO CONTRA ATACA: quando Dashi Veder revela-se para Luke, isso recompensa múltiplas pistas espalhadas ao longo dos dois filmes. Em um instante, porém, isso também se torna a pista para a próxima ação de Luke. O que faz o jovem herói? Ele escolhe tentar matar seu pai, mas Dashi Veder com sua filha uma recompensa que virá a pista da próxima ação. Agora, derrotado, o que faz Luke? Ele se joga para fora da cidade ao céu, tentando cometer um suicídio honroso — uma recompensa que virá a pista da próxima ação. Ele vai morrer? Não, ele é resgatado virtualmente ao meio da queda por seus amigos. Esse golpe de sorte recompensa o suicídio e transforma-se na pista de um terceiro filme que resolve o conflito entre pai e filha.

CONTRASTES HUMANOS: quando Sullivan se dá conta de como ele foi um tão pretenso. Isso recompensa toda a solista arrogância nas entrelinhas dos atos anteriores. O que, por sua vez, é uma pista para sua próxima ação. Como ele vai fugir da cadeia? Sua descoberta de quem é coloca sua cabeça de volta no balcão de Hollywood. Ele percebe, como qualquer outro profissional de Hollywood, que sua rota de fuga da prisão, na verdade, é a fuga de qualquer problema, é a publicidade. Sullivan confessa um ufanismo que não converteu para conseguir voltar para o tribunal e os holofotes da imprensa, para que os chefes do estúdio e seus advogados possam respeitá-lo. Essa recompensa é uma pista da cena de Resolução, em que vemos Sullivan de volta sob as rédeas de Hollywood, fazendo os filmes pornôs e divertidos que sempre fez — mas agora, sabendo o porquê.

Esse malabarismo entre as pistas e recompensas, das pistas e recompensas é frequentemente a falácia de nossos melhores escritores criativos.

Suponha que você esteja desenvolvendo uma história sobre dois irmãos, Mark e Michael, que crescem desde a infância em uma instituição brutal. Os irmãos não inseparáveis, protegendo-se e ajudando um ao outro através dos anos. Mark foge da instituição. Agora, nos ruas, lutam para sobreviver, sempre defendendo um ao outro. Mark e Michael se amam, e você os ama. Mas há um problema: não há história. Esse é um tema intitulado: "Dois irmãos contra o mundo". A única variação na demonstração repetitiva de sua unidade interna é a localização. Nada que seja essencial, muito.

Mas enquanto você olha fixamente para a cadeia de apátridas entre final aberto, você tem uma ideia louca "e se Mark esquecesse Michael, pois como? Suponha que ele, roubasse seu dinheiro, sua mente." Agora você está andando, discutindo consigo próprio: "Isso é estúpido! Eles se amam. Brigaram contra o mundo juntos. Não faz sentido! Ainda assim, seria ótimo. Esqueça. Mas sua arma pode ter a palavra. Não é lógico!"

Então surge uma luz "eu poderia fazer com que ela fosse lógica. Eu poderia voltar para o começo e colocar uma camada disso. Dois irmãos copiam o mundo. Que tal Cain e Abel? Rivalidade entre irmãos? Poderia reencontrar desde a abertura e colocar sob cada cena o gosto amargo da imagem de Mark e a superficialidade e arrogância de Mike. Tudo silenciosamente, assim da doce realidade. Se eu fizer isso bem, quando Mark ou Mike, o público vai perceber o código repartido em Mark e Mike. Será perfeito."

Agora seus personagens não estão se apertando, um contendo. Talvez você percebesse que finalmente expressos o que realmente sente por seu irmão e não consegue admitir. Ainda assim, isso não acaba por aqui. De repente, do nada, um segundo personagem "se Mark tem Mike, esse poderia ser o Penúltimo Clímax. E esse Clímax poderia ser uma pista do Clímax da História, do último ato, quando Mike se vinga e..." Você escutou uma história porque se permitiu pensar o impossível. Na arte da história, a lógica é retroativa.

No entanto, ao contrário da vida, você sempre pode voltar atrás e reconsiderar. Você pode estar o que parece ser abusando e fazer disso algo racional. A razão, secundária e pós-critica. A imaginação - a vontade de pensar qualquer ideia louca, de deixar que imagens que fazem sentido ou não entrem em você - é primária e precondiciona, para todos os outros colapsos. Nove entre dez ideias serão melhores. Ainda assim uma ideia ilógica pode colocar borboletas em sua barriga, um alvo-rosto que lhe diz que algo maravilhoso se esconde por trás dessa noção maluca. Em um impulso instintivo, você vê a conexão e percebe que pode voltar e fazer com que isso faça sentido. Lógica é bençoadinha de emoção. Imaginação leva você para a tela.

TRANSIÇÕES EMOCIONAIS

Nos não mexemos com as emoções de um público colocando imagens brilhantes nos olhos dos personagens, escrevendo diálogos exuberantes para que um ator possa recitar essa alegria, descrevendo um abraço erótico ou pedindo uma música regada. Em vez disso, representamos a experiência precisa necessária para causar uma emoção e então levamos o público através dessa experiência. Fois Pontos de Virada não apenas nos dão uma visão, mas também criam a dinâmica da emoção.

A compreensão de como criamos a experiência emocional de um público começa com a percepção de que existem apenas duas emoções - prazer e dor. Cada uma delas tem suas variações: alegria, amor, felicidade, arrebatamento, diversão, êxtase, vibração, alívio e muitos outros de um lado, e angústia, medo, ansiedade,

tristeza, aflição, humilhação, indisposição, raiva, cansaço, nervosismo e revolta entre outros. Mas na verdade a vida nos dá apenas uma ou a outra.

Como público, nós experimentamos uma emoção quando a narrativa nos leva através de transições de valores. Primeiro, devemos sentir empatia pelo personagem. Segundo, nós devemos saber o que o personagem quer, e querer que ele o tenha. Terceiro, devemos entender os valores em questão na vida do personagem. Nessas condições, uma mudança de valores mexe com nossas emoções.

Suponha que uma comédia começa com um protagonista pauperrimo, no lado negativo em termos do valor riqueza. Então no longo da cena, sequência ou ato, sua vida muda para o positivo, uma transição do pobre para rico. Enquanto o público assiste esse personagem movendo-se em direção a seu desejo, a transição de valores para o mais vai levá-lo para uma experiência emocional positiva.

Quando esse plus é atingido, porém, a emoção se dissipa rapidamente. Uma transição é uma experiência que ocorre em um passo relativamente curto, energeticamente, que culmina, queima e acaba. Agora o público pensa: "Bacana. Ele está rico. E o que acontece depois?"

No próximo passo, a história deve virar-se para uma nova direção para mostrar uma transição do positivo para o negativo que seja mais profunda que seu estado de pobreza anterior. Talvez o protagonista caia da riqueza para uma dívida com a mídia, muito pior do que pobreza. Quando essa transição vai do mais para o menos que nada, o público terá uma resposta emocional negativa. Contudo, uma vez que o protagonista deturpa tudo para os banalistas, a emoção do público desaparece quando pensa: "péssima ação. Ele jogou o dinheiro fora e ainda deve para a mídia. O que vai acontecer depois?"

Agora a história deve virar-se para ainda outra direção. Talvez ele escape da dívida ao fugir que é o Don o dominar a mídia. Quando a narrativa faz a transição do duplamente negativo para o duplamente positivo, o público sente uma emoção positiva ainda mais forte. A história deve criar essas alterações dinâmicas entre emoções positivas e negativas para obedecer à Lei dos Balanços Dinâmicos.

A Lei dos Balanços Dinâmicos, verdadeira na vida assim como na história, é este que nos dá as experiências mais fortes. Uma experiência emocional, em outras palavras, não pode ser repetida com efeito do início ao fim. O primeiro sobrevive à maravilha; o segundo não é mais o terceiro se deixa enjoado. Na primeira vez que experimentamos uma emoção ou sensação ela tem seu efeito completo. Se nós repetirmos repetidas vezes a experiência imediatamente, ela tem metade do efeito ou menos. Se nós vamos direto para a mesma emoção uma terceira vez, ela não apenas perde seu efeito original, mas nos dá o efeito oposto.

Pense em uma história que conheça três cenas trágicas contiguamente. Qual

rosá o alívio? Na primeira, não choramos; na segunda, fungamos; na terceira, não choramos. Não porque a terceira não é triste - ela pode ser a mais triste de todas - mas porque as duas cenas anteriores já alcançaram toda a aflição dentro da qual nós e achamos insuportável, se não lúbrica, da parte do espectador de estólicas que nos choramos ainda outra vez. A repetição da emoção "séria" é, de fato, um artifício cômico muito popular.

Apesar de a comédia parecer uma exceção para esse princípio, uma vez que frequentemente temos repetidamente, ela não é. A risada não é uma emoção. A alegria é uma emoção. A risada é uma crítica que lançamos a algo que achamos ridículo ou ultrajante. Pode ocorrer com qualquer emoção, do terror ao amor. Nós também não somos um alívio. Uma piada tem duas partes: introdução e *punch*. A introdução termina a tensão do público, assim que seja por um momento, através de piadas, um escatologia - uma lista de tabus - para então o *punch* explodir as tensões. Esse é o segredo de timing cômico: quando a introdução está madura para soltar o *punch*, também conhecido como *gag*. Um cômico sente isso intuitivamente, mas uma coisa que ele aprende objetivamente é que ele não pode dar *punch, punch, punch* sem esgotar a paciência do público.

Existem, porém, uma exceção: uma estória pode ir do positivo ao positivo ou do negativo ao negativo, se o contraste entre esses dois eventos for tão grande que, em retrospecto, o primeiro tome as cores do seu oposto. Considere esses dois eventos: um amor discreto e terminou o relacionamento. Negativo. Depois, um mês ou mais. A segunda vicenda é tão poderosamente negativa que a discussão começa a parecer positiva. Sob a luz do assassinato, o público olha de volta para o relacionamento e pensa: "pelo menos eles estavam conversando".

Se o contraste entre as cargas emocionais é grande, eventos podem ir do positivo ao positivo sem sentimentalismo, ou do negativo ao negativo sem penosidade forçada. Contudo, se as progressões mudam apenas quanto ao grau, como normalmente mudam, uma emoção repetida perde acento de seu efeito, e se repetição novamente, a carga infinitamente, muda de lado.

A Lei dos Retornos Diminuídos e verdadeiras para tudo na vida, exceto o amor, que aparentemente pode ser repetido infinitamente com o mesmo efeito.

Uma vez que uma transição de valores cria uma emoção, sentimentos aparecem no jogo. Apesar de eles serem frequentemente confundidos um com o outro, sentimento não é emoção. Emoção é uma experiência com curto prazo que culmina e queima rapidamente. Sentimento é um peso de fundo duradouro, persistentemente sensível que colore dias, semanas e até anos inteiros de nossas vidas. Embora as emoções fundamentais de medo, prazer e dor - têm muitas variações. Então, qual emoção particular, negativa ou positiva, experimentaremos? A resposta está na postura é encontrada no sentimento que a permeia. Para do mesmo modo que um

sonata cores a um desenho e Raps ou uma ocoressa a uma melodia, o sentimento torna a emoção específica.

Suponha que um homem está de bem com a vida, seus relacionamentos e sua situação não bem. Então ele recebe uma mensagem de que sua mulher morreu. Ele ficará de luto, mas com o tempo se recuperará e continuará com sua vida. Por outro lado, suponha que ele esteja na escuridão, estressado e deprimido por todas as suas tentativas frustradas. Então, subitamente, recebe uma mensagem de que sua amante morreu. Bem - ele pode se juntar a ela.

Em um filme, o sentimento é conhecido como clima. O clima é criado pelo texto do filme: a qualidade da luz e da cor, ritmo de ação e edição, elenco, estilo de diálogo, design de produção e fundo musical. A soma de todas essas qualidades resulta em um clima particular. No geral, o clima, assim como o ambiente, é uma forma de prenúncio: uma maneira de preparar ou moldar as expectativas do público. Momento a momento, porém, enquanto a dinâmica da cena determina se a emoção que ela causa é positiva ou negativa, o clima faz essa emoção específica.

Esse esboço, por exemplo, é um design para criar uma emoção positiva, dois personagens não se falam por um ano. Sem ela, sua vida seriam uma vida perigosa. Desesperado e desesperado, ele vai até a casa de sua ex-amante, esperando empurrar dinheiro. Essa cena começa no negativo com dois valores: sua sobrevivência e seu amor.

Ele bate à sua porta. Ela o vê sobre os degraus e recusa-se a deixá-lo entrar. Ele faz um barulho alto o suficiente para perturbar a vizinhança, esperando convencê-la, para que o deixe entrar. Ela pega o telefone e uma ligação para a polícia. Ele entende seu blefe, gritando que está com tantos problemas que a cada vez seja o único lugar seguro para si. Ela grita que para ele, isso é bom.

Tenazoso e unido, ele arranha a porta. Mas pelo olhar em seu rosto, parece que esse não é um bom método de obter dinheiro emprestado para ninguém. Ele explica freneticamente que se agitou sendo ameaçado quebra-se seus braços e suas pernas. Em vez de se angustiar, ele diz que espera que eles quebrem sua cabeça também. Ele começa a chorar e se acosta até a menina, implorando. O olhar doento em seu rosto a assusta e ela tira uma arma da gaveta para assustá-lo. Ele ri dizendo que se lembra de ter lhe dado essa arma há um ano e que o trabalho estava quebrado. Ela ri, dizendo que o consentiu e agora ao abjurar ao seu lado para provas.

Ele agarra seu punho e eles caem no chão, lutando pela arma, rolando um sobre o outro, até que subitamente uma emoção que eles não sentiam há mais de um ano aparece e eles começam a fazer amor no chão, no lado da úmida quebrada e da porta amarrada. Uma vez em sua cabeça diz "isso pode funcionar" sua

ento uma brecha se abre entre ele... e seu corpo. Isso, ela pensa, seguindo, é seu problema. Morreu pela pena e pelo afeto, ele decide deixá-lo entrar de volta em sua vida. A cena acaba no positivo: ele tem sua ajuda para sobreviver, seu amor sustentado.

Se o público sente empatia por essas personagens, o movimento do negativo para o positivo cria uma escolha positiva. Mas qual? Existem muitas.

Suponha que o escritor peça um dia de verão, flores coloridas nas janelas, flores nas árvores. O produtor escolhe Jim Carrey e Mia Sorvino para os papéis. O diretor coloca seus corpos aquecidos no quadro. Juntos eles criam um clima ótimo. A comédia ganha luz e cor. Cômicos precisam de tomadas complexas, pois aliado com todo o corpo. Carrey e Sorvino são palhaços brilhantes. O público sentirá um certo formigante temperado com suas danças quando Carrey escreva a porta, quando Sorvino pisa a sala, quando os dois tentam fazer amor. Então, uma onda de afeto se espalha pelo público quando ela o aceita de volta.

Mas suponha que a cena seja ambientada tarde da noite, em uma casa mal iluminada pelas sombras das árvores balançando com o vento, a luz da lua, a luz da rua. O diretor usa um plano fechado com ângulos oblíquos, a música o hiboradno clamar as cores. O produtor chama Michael Madison e Linda Fiorentino para os papéis. Sem mudar um beat, a cena agora está embuada no clima de um *Thriller*. Novas associações surgem em nossos gânglios, enquanto nós tentamos que um destes dois não seja o outro vivo. Imagine Madison invadindo a casa, Fiorentino agarrando uma arma, os dois brigando por ela. Quando eles finalmente estão nos braços um do outro, suspiramos de alívio.

O arco da cena, sequência ou ato, determina a escolha básica. O clima dela específica. Mas a cena não satisfaz o tempo. Quando nós queremos experimentar um clima, vamos a concerto ou museu. Quando queremos experimentar emocionalmente, vamos a um contador de histórias. Não faz bem para o escritor escolher uma cena cheia de exposição em que nada acontece. O arado ambiente se armazena no pó do sol, achando que esse clima magnífico vai levar o filme adiante. Tudo o que esse escritor fez aqui foi determinar uma escrita fraca nos ombros do diretor e do elenco. Escolhido não dramatizado é chato sob qualquer luz. Filmes não são sobre fotografia decorativa.

A NATUREZA DA ESCOLHA

Um Ponto de Vista está centrado na escolha que um personagem faz sob pressão ao agir de um modo ou de outro em uma base do desejo. A natureza humana é que nós vamos sempre escolher o "bom" ou o "certo" de acordo com a que podemos

no "bom" e o "certo". É impossível fazer de outro jeito. Portanto, se um personagem é colocado em uma situação em que ele deve escolher entre uma bondade clara e uma maldade clara, ou certo contra errado, o público, conhecendo o ponto de vista do personagem, saberá antecipadamente o que ele vai escolher.

A escolha entre o bom e o mal ou entre o certo e o errado não é uma escolha.

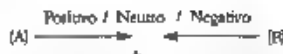
Imagine Attila, Rei dos Hunos, indeciso nas margens da Europa do século quinto, observando suas hordas e perguntando a si mesmo: "devo invadir, matar, estuprar, roubar, queimar e arruinar... ou devo se passar calado?" Para Attila, não há nenhuma escolha. Ele tem de invadir, matar, roubar e arruinar. Não liderou dezenas de milhares de guerreiros por dois continentes para dar meia-voia quando finalmente avistou o prêmio. Aos olhos de suas vítimas, porém, sua decisão foi maldosa. Mas esse é o ponto de vista dele. Para Attila, sua escolha não era apenas a coisa certa a ser feita, mas provavelmente seu dever moral também. Sem dúvida, como muitos dos grandes tiranos da história, ele sabia que estava numa missão sagrada.

Ou, mais perto de casa, um ladrão espere uma vítima na rua pelos cinco dólares em sua bolsa. Ele pode saber que essa não é a coisa moral a se fazer, mas moralmente, talvez, talvez, talvez, alguns talvez nem mesmo não tem nada a ver com o certo. Ele pode se arrepender instantaneamente do que fez. Mas no momento do crime, do ponto de vista do ladrão, seu bote não se mexe antes que esija consentido e que esse é a escolha correta.

Se não entendemos cristãos de natureza humana que um ser humano só é capaz de agir em direção ao que é certo ou bom de acordo com o que ele acredita ou racionaliza, então compreendemos muito pouco. Escolhas de bom, mau, certo/errado são demonstradamente óbvias e triviais.

A verdadeira escolha é um dilema. Ela ocorre em duas situações. Primeiro, uma escolha entre bens irremediáveis: do ponto de vista do personagem duas coisas são desejáveis, ele quer as duas, mas as circunstâncias a forçam a escolher apenas uma. Segundo, uma escolha entre a morte de dois males: do ponto de vista do personagem, as duas coisas são indesejáveis, ele não quer nenhuma delas, mas as circunstâncias o forçam a escolher uma. Como um personagem escolhe em um verdadeiro dilema é uma expressão poderosa de sua humanidade e do mundo em que ela vive.

Escritores desde Homero compreenderam o princípio do dilema, e perceberam que a história de um relacionamento de dois lados não pode ser sustentada, que o simples conflito entre Personagem A e Personagem B não pode ser contada satisfatoriamente.



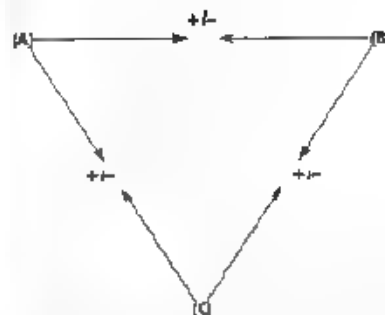
Um conflito de dois lados não é um dilema, mas uma vacilação entre positivo e o negativo. "Ela me ama/ela não me ama, ela me ama/ela não ama" por exemplo, balança de um lado para o outro entre o bem e o mal, e apresenta problemas insolúveis para a história. Não apenas é tediosamente repetitivo, como não tem fim.

Se tentarmos criar um conflito para esse padrão no lado positivo com o protagonista achando que "ele me ama", o público sai do cinema pensando "espera aí amanhã quando ela não te ama". Ou, no negativo "ele não me ama", o público sai pensando "ela vai voltar. Ela sempre volta". Até mesmo se matarmos a pessoa amada, não é um verdadeiro final, pois o protagonista continua pensando "ela me amava? Ela não me amava?" e o público sai procurando uma afirmação que nunca foi feita.

Por exemplo, aqui estão duas histórias: uma vai de um lado para o outro entre estados internos de prazer e dor e outra sobre o dilema interno. Compare *BETTY BLUE* a *DESERTO ROSSO* - O DIFÍCIL DE UMA VIDA. No primeiro, Betty (Isabelle Huppert) desliza da obsessão para a loucura, e então para a catástrofe. Ela tem impulsos, mas nunca toma uma decisão verdadeira. No segundo, Giuliana (Monica Vitti) enfrenta dilemas profundos escondidos em tantas confortáveis contra descobrir o sentido de uma realidade difícil. Incurta contra a dor O "minimalismo de mentirinha" de *BETTY BLUE* é em retrato com uma das horas de uma viagem de uma década de esquecimento, que confunde sofrimento com drama. *DESERTO ROSSO* é uma obra-prima minimalista que desliza um ser humano lutando com as contradições existenciais de sua própria natureza.

Para construir e criar uma escolha genuína devemos enquadrá-la em uma situação com três lados. Como na vida, decisões significativas são triangulares.

No momento em que relacionamos C, geramos um material amplo para viver a repetição. Primeiro, dos três relacionamentos possíveis entre A e B, positivo/negativo/neutro, amor/ódio/indiferença, por exemplo, colocamos os mesmos três entre A e C e entre B e C. Isso nos dá nove possibilidades. Então podemos juntar A e B contra C; A e C contra B; B e C contra A. Ou os três no amor ou os três no ódio ou os três na indiferença. Ao adicionar um terceiro canto, o triângulo cria mais de nove variações, mais do que suficiente para progredir sem repetição. Uma



quarto elemento produzirá um complexo de triângulos interligados. Uma infinitude de variações de relacionamentos que mudam.

Ainda mais, o design triangular cria o fechamento. Se um conto tem dois lados, de modo que A vacile entre B e sem B, o final é aberto. Mas se a escolha tem três lados de modo que A esteja entre B e C, a escolha de A sobre um ou outro fecha o encerramento com satisfação. Se B e C representam o menor de dois males ou bens irreconciliáveis, o protagonista não pode ser ambos. Um preço deve ser pago. Um deles deve ser sacrificado ou perdido para que se ganhe o outro. Se, por exemplo, A renuncia a C para ter B, o público sente que uma verdadeira escolha foi tomada. C foi sacrificado, e essa mudança irreversível termina a história.

Os dilemas mais interessantes frequentemente combinam a escolha de bens irreconciliáveis com o menor de dois males. No *Romance Subversivo* DONA FLOR E SEUS DOIS MARIDOS, por exemplo, Dona Flor (Sônia Braga) enfrenta uma escolha entre seu novo marido, que é caloso, seguro, fiel, porém chato, contra seu ex-marido que é sexy, excitante, porém morto. Ainda assim, seu fantasma aparece provisoriamente em carne e osso, e sexualmente intocável como sempre. Ela está crido alucinações ou não? O que a nova vida faz? Ela está presa em um dilema entre uma vida totalmente pacífica na racionalidade contra uma vida bizarra, talvez louca, de realização emocional. Ela toma a decisão mais sábia: fica com os dois.

Um trabalho original propõe questões entre desejos dissonantes, mas irreconciliáveis: pode ser entre duas pessoas, uma pessoa e um estilo de vida, dois estilos de

vida, dois ideais, dois aspectos do eu interno — entre quaisquer desejos conflitantes em qualquer nível de conflito, reais ou imaginários, que o autor possa criar. Mas o princípio é universal: escolha não pode ser dividida, e esse dilema, não existe o certo/errado ou bom/mau, mas entre desejos positivos ou desejos negativos de mesmo peso e valor.

ANÁLISE DE CENA

TEXTO E SUBTEXTO

Assim como a estrutura de uma personalidade pode ser revelada através da psicanálise, a forma da vida interna de uma cena pode ser descoberta através de uma pesquisa similar. Se fizermos as perguntas certas, uma cena que passa correndo na cozinha e esconde uma falha entra em câmera lenta, se abre, e revela seus segredos.

Se você acha que uma cena funciona, não conserte o que funciona. Mas, na maioria das vezes, um primeiro tratamento é fraco ou parece forçado. Nossa tendência é reescrever o diálogo, espelhando talvez a cena a vida ao parafusar o diálogo. Até atingirmos uma estranha sem saída. Pois o problema não está na atividade da cena, mas em sua ação; não em como as personagens conversam ou se comportam na superfície, mas no que elas *forçam* sob suas máscaras. Deixei construído cenas, e as falhas de uma cena com design trunco estão nessas mudanças de comportamento. Para descobrir por que uma cena falha, o roteirista deve se quebrar nessas partes. Uma análise começa, portanto, quando separamos o texto da cena de seu subtexto.

Texto significa a superfície sensorial de uma obra de arte. No cinema, isso significa as imagens na tela e a trilha sonora de diálogos, música e efeitos sonoros. O que vemos. O que ouvimos. O que as pessoas dizem. O que as pessoas fazem. Subtexto é a vida sob essa superfície — pensamentos e sentimentos tanto conscientes quanto inconscientes, escondidos pelo comportamento.

Nada é o que parece. O princípio pede a ciência constante do roteirista sobre a duplicidade da vida, seu reconhecimento de que tudo existe em pelo menos dois níveis e que, portanto, ele deve escrever uma dualidade simultânea: primeiro, ele

deve criar uma desconexão verbal da expressão sensorial da vida, visão e som, verdade e conversa. Segundo, ele deve criar o mundo interno do desejo consciente, inconsciente, ação e reação, impulso e id, imperativos genéticos e experimentais. Como na realidade, agora na ficção: ele deve descobrir a verdade com uma máscara viva, os verdadeiros pensamentos e sentimentos dos personagens sob o que dizem ou fazem.

Uma velha expressão hollywoodiana diz: "se uma cena é sobre o que ela você está na mente" isso significa "na lista" escrever o diálogo e a atitude em que os pensamentos e sentimentos mais profundos do personagem estão expressos e que ele diz e faz — escrever o subtexto diretamente no texto.

Essas cenas, por exemplo, duas pessoas sentadas em lados opostos de uma mesa à luz de velas, as tagas de cristal refletem a luz e os olhos lascivos dos amantes. Uma brisa leve balança as cortinas. Uma *nocturne* de Chopin toca no fundo. Os amantes dão as mãos, olham nos olhos um do outro e dizem "eu te amo, e te amo" e *realmente amam*. Essa é uma cena impossível de ser encenada e mostrada como um fato no meio da rua.

Atores não são contadores para fazer música e mover a boca. São artistas que criam a parte do subtexto e não do texto. Um ator usa um personagem à vida e dedica para fora, do que não é dito, usando pensamentos e sentimentos à superfície do comportamento. Os atores dizem e fazem qualquer coisa que a cena peça, mas suas fontes cánticas estão na vida interna. A cena inteira não pode ser encenada por que não tem vida interna, não existe nada para ser encenado.

Quando refletimos sobre os filmes que vimos, nos damos conta de que não lembramos o conteúdo do subtexto dessa vida interna. A vida não é apenas *travessia*. Quando olhamos para a tela, não temos a impressão de que estamos lendo as mentes e os sentimentos? Dizemos constantemente a nós mesmos, "eu sei o que o personagem *realmente* pensa e sente. Eu sei o que acontece dentro da mente do que ele mesmo sabe e sei disso mais do que aquele cara com quem ele está conversando, porque ele está muito ocupado com sua própria agenda.

Na vida, nossos olhos tendem a parar na superfície. Somos consumidos por nossas próprias necessidades de vida, confusão e sonhos, de modo que raramente nós damos um passo para trás e observamos *finamente* o que acontece da verdade dentro de outros seres humanos. Ocasionalmente colocamos uma moldura ao redor de um casal em um café qualquer e criamos um momento de um filme enquanto olhamos através de seus sorrisos para o título escondido ou através da dor em seus olhos para a esperança que eles têm um no outro. Mas isso raramente acontece apenas um momento. No nível da estória, porém, vemos continuamente as faces e as atividades dos personagens, as profundezas do que não é dito e do que não é conhecido.

É por isso que vamos ao contador de estórias, o guia que nos leva além das aparências, até o que realmente é. Em todos os níveis. E não por um mero momento, mas além até o fim da linha. O contador de estórias nos dá o prazer que a vida nos nega, o prazer de nos sentarmos para o ritual escuro da escrita, olhando, através da face da vida, para o coração do que é sentido e pensado, além do que é dito e feito.

Como poderíamos escrever então uma cena de amor? Imagine duas pessoas trocando o papel de um carta. Deixe a cena ser um livro-texto virtual sobre como consentir uma boa trapa. Faça com que todo o diálogo e toda a ação seja sobre o macaco, a chave inglesa, a calça e a porta: "me dá esse troço, por favor". "Cuidado". "Não fique sujo". "Deixa eu... opa". Os atores interpretarão a ação real da trapa, dedicando espaço para eles navegarem o romance à vida somente no nível interno. Quando seus olhos se encontram, *sem* faíscas, não sabem o que aconteceu, porque isso está nos pensamentos e emoções não ditas dos atores. Quando vemos através da superfície, somos ao saber o que está acontecendo: "veja o que aconteceu. Eles não estão apenas trocando o pneu de um carro. Ele a acha gostosa e ela sabe disso. Garoto encontrou garota".

Em outras palavras, escreva como as coisas acontecem na vida real. Não se nós damos a cena das velas para dois atores, eles vão sentir o cheiro da madeira, se recusam a encenar e vão embora do set até que a cena seja coreada na resereta com um subtexto possível de ser encenado. Se falta ao elenco poder para exigir uma resereta, eles então terão isso: colocando um subtexto na cena que tenha ou não algo a ver com a estória. Bons atores não passam na frente da câmera sem seu subtexto.

Por exemplo, um ator largado a fazer a cena da vela pode associar da seguinte maneira: "por que essas pessoas pensam o que fazem para criar essa cena? Qual é o problema da luz de velas, da música suave, das cortinas balançando? Por que eles não levam a macarronada para frente da TV como pessoas normais? O que está errado com esse relacionamento?" A vida não é assim? Quando nós tiramos as velas da grelha? Quando tudo está bem? Não. Quando tudo está bem, nós levamos a macarronada para frente da TV como pessoas normais. A partir dessa visão, o ator cria um subtexto. Enquanto estamos, nós pensamos: "ele diz que a vida é tal e tal e a vida, mas veja, ele tem medo de perdê-la. Ele está desesperado". Ou outro subtexto: "ele diz que a vida, mas veja, está preparando-a para poderse voltar. Ele está se preparando para calar fora".

A cena não é sobre o que parece ser. É sobre algo mais. É esse algo mais permitindo reconhecer seu afeto ou tentando amarrar o fim do relacionamento, que faz a cena funcionar. Sempre há um subtexto, uma vida interna que contrasta ou contradiz o texto. Crie o diálogo, o ator crie um trabalho em várias camadas que

nos permitirá ver através do certo a verdade que vibra após dos olhos, da voz e dos gestos.

Base principal não poder dizer que as pessoas não sejam sinceras. É ser sincero que todos nós usamos religiosamente em público. Não dizemos e fazemos o que achamos que deve ser dito e feito, enquanto pensamos ou sentimos algo mais. É o que queremos fazer. Nós percebemos que é impossível sair por aí fazendo o que realmente pensamos e sentimos. Se todos nós fizessemos isso, a vida seria aquilo de lendários. De fato, é assim que você sabe que está falando com lendários. Lendários são as pessoas almas que perderam sua comunicação interna e, portanto, se permitem a dizer e fazer exatamente o que estão pensando e sentindo. Por isso são loucos.

Na verdade, é virtualmente impossível para qualquer um, incluindo o intruso, espelhar o que acontece lá dentro. Não importa quanto nós desejemos mostrar aos outros sentimentos mais profundos, eles nos fudem. Nós nunca exporíamos a verdade completa, pois de fato nós sabemos o que é isto. Contudo, a situação que estamos desesperados para expor nossos pensamentos e sentimentos mais verdadeiros — analisamos um paciente deita no divã, demonstrando seu coração. Esperando ser compreendido. Nenhuma barreira para impedi-lo. Nada é muito secreto e privado para ser revelado. Enquanto ele afirma pensamentos e desejos através da superfície, o que faz o analista? Quietamente, ele move a cabeça e respira. O que está nessas notas? O que não está sendo dito, o segredo, verdade inconsciente, sei que está atrás das confissões enfiadas na garganta do paciente. Nada é o que parece. Não existe texto sem subtexto.

Isto também não significa que não podemos escrever um diálogo poderoso no qual uma pessoa desesperada tenta contar a verdade. Isso simplesmente significa que os momentos mais passionais devem esconder um nível ainda mais profundo.

CHINATOWN: Evelyn Mulwray revela: "ela é minha irmã e minha filha. Meu pai e eu..." Mas o que ela não diz é: "por favor, me ajude". Sua confissão urgente é, na verdade, um pedido de ajuda. Subtexto: "eu não sei mais quem sou, meu pai morreu... para salvar minha filha. Se você me prender, ele vai levá-la. Por favor, me ajude". No bem sequente Gates diz: "vamos ver que se arar da vida". Uma resposta lógica, mas que faz todo o sentido. Subtexto: "eu entendi tudo o que você me disse. Eu sei que foi seu pai. Eu te amo e vou arriscar minha vida para salvar você e sua filha. Então eu vou estar do seu lado". Tudo isso está sob a superfície nos dando um comportamento verdadeiro sem o falso diálogo "na lata", e, portanto, importante, sem roubar do público o prazer da visão.

GUERRA NAS ESTRELAS: quando Darth Vader oferece a Luke a chance de ele entrar na administração do império, trazendo "a ordem para as coisas".

Luque de Luke é essencial o suicídio. Novamente, não é a reação lógica, mas uma que faz todo o sentido, pois como Luke quanto o público entende o subtexto de Darth Vader: além do "trazer a ordem para as coisas" está o implícito não dito "...e controlar bilhões". Quando Luke toma se matar, temos o subtexto heróico: "monstros, antes de me juntar a esta iniciativa malévola".

Os personagens podem dizer e fazer tudo o que você pode imaginar. Porém, isto é impossível para qualquer um humano dizer ou agir sobre a verdade completa, como existe no mínimo uma dimensão inconsciente, o escritor deve adicionar um subtexto. E quando o público sente o subtexto, a cena funciona.

O princípio também vale para o romance em primeira pessoa, polílogos, cartas e narrativas diretas para o leitor ou ao seu amor. Pois se os personagens falam conosco privadamente, não quer dizer que, por um momento, eles sabem a verdade ou são capazes de contá-la.

NOIVO NEURÓTICO, NOIVA NEIVOSA: quando Alvin Singer (Wendy Allen) fala diretamente para o público "confessando" seus medos e suas inseguranças, ele também mente, dissimula, oculta, exagera e racionaliza, tudo em um esforço para nos ganhar e convencer a si mesmo de que seu coração é bom.

O subtexto está presente mesmo quando o personagem está só. Pois se ninguém está nos ouvindo, nós estamos. Usamos palavras para esconder mesmo a verdade de nós mesmos.

Não são apenas os indivíduos que usam máscaras, mas as instituições também, e instituições profissionais de relações públicas para mantê-las ao lugar certo. A atriz HOSPITAL, de Fanny Chayefsky, atinge o coração dessa verdade. O pessoal do hospital sempre se veste de branco e age como se fossem profissionais, cuidadosos e científicos. Contudo, se você já trabalhou em uma instituição médica, sabe que a gentileza, o ego e um pouco de loucura estão lá invisivelmente. Se você quer morrer, vá para um hospital.

A dualidade constante da vida e verdade age para coisas inanimadas. Em O VINGADOR DOS MARES adaptação de *Billy Bad*, de Melville, feita por Robert Rossen, um navio de guerra boia em águas tropicais, à noite. Milhares de estrelas brilham no céu, todas elas magnificamente refletidas em um mar negro e calmo. Uma luz branca e baixa trapa sua luz do horizonte à prova de navio. A vela brilha com a luz quente. O coral capitão, Cleggart (Robert Ryan), está de guarda. Billy (Terence Stamp) não consegue dormir, então sobe ao toldado, fica ao lado dos canhões com Cleggart e afirma como é noite esta bela. Cleggart responde: "Sim, Billy, mas, nos canhões em silêncio dessa superfície iluminada há um universo de monstros aliado". Até a noite nasceu uma nova noite.

AS TÉCNICAS DE ANÁLISE DE CENA

Para analisar uma cena você deve dividi-la em padrões de comportamento tanto no nível do texto quanto do subtexto. Uma vez propriamente examinada, suas falhas ficam vividamente claras. Abaixo está um processo desenhado em cinco passos para fazer com que a cena volte aos segredos.

Primeiro passo: defina o conflito

Primeiro pergunte: quem guia, motiva e faz com que a cena aconteça? Qualquer personagem ou força pode guiar uma cena, até um objeto inanimado de sua natureza. Então, observe tanto o texto quanto o subtexto dessas personagens. Força e pergunta: o que ele quer? Desejo sempre é a chave. Escreva esse desejo (no idioma dos atores: objetivo de cena) no infinitivo: por exemplo "fazer isso." "conseguir aquilo."

Depois, olhe através da cena e pergunte: quais forças do antagonismo bloqueiam esse desejo? De novo, essas forças podem vir de qualquer nível ou combinação de níveis. Após identificar a fonte do antagonismo, pergunte: o que as forças do antagonismo querem? Isso também é mais bem expresso no infinitivo: "não fazer isso," ou "conseguir aquilo em vez disso." Se a cena é bem escrita, quando você compara o grupo de forças sustentando os desejos de ambos os lados, você verá que elas estão em conflito direto - e não marginal.

Segundo passo: anote o valor de abertura

Identifique o valor em questão na cena e anote sua carga, positiva ou negativa, no abertura da cena. Por exemplo: "Liberdade. O protagonista está no negativo, um prisioneiro de sua ambição obsessiva." Ou: "Pé. O protagonista está no positivo, ele acredita que Deus vai tirá-lo dessa situação."

Terceiro passo: quebre a cena em beats

Um beat é uma troca em ação/reação, mudando o comportamento dos personagens. Observe cuidadosamente a primeira ação da cena em dois níveis: externamente, em termos do que o personagem parece fazer, e, mais importante, olhe sob a superfície para o que ele realmente está fazendo. Nomeie esse subtexto com uma frase no gerúndio ativo, como "insinuando." Tente estabelecer frases que não apenas indiquem ação, mas que toquem os sentimentos do personagem. "Pedindo" por exemplo, sugere alguém agindo com um sentimento

de formalidade, enquanto "insinuando a seus pés" exprime uma sarcástica desope

As frases que expressam a ação no subtexto, não descrevem a atividade do personagem em termos literais; elas vão mais longe, para nomear a ação essencial do personagem com conotações emotivas.

Agora, observe através da cena para ver qual reação cada ação provoca, e descreva a reação com uma outra frase no gerúndio ativo. Por exemplo, "ignorando o apelo."

Essa troca de ação e reação é um beat. Enquanto ele continua, Personagem A "insinuando a seus pés" e Personagem B "ignorando o apelo" isso é um beat. Não importa se essa troca ocorre muitas vezes, ainda é o mesmo beat. Um novo beat não ocorre enquanto o comportamento não muda claramente.

Se, por exemplo, o insteio do personagem A muda para "ameaçando diretamente" e a reação do personagem B muda para "rindo da ameaça" então o beat da segunda cena é "ameaçando, rindo" até que o comportamento de A e B mude uma terceira vez. A análise então continua ao longo da cena, observando minuciosamente seus beats.

Quarto passo: anote o valor do desfecho e compare com o valor de abertura.

Até o final da cena, examine a condição do personagem em termos de carga de valor e descreva-a em termos de positivo/negativo. Compare essa nota com a que foi feita no Segundo Passo. Se as duas anotações são iguais, a atividade entre elas é um não evento. Nada mudou, portanto nada aconteceu. Exposição pode ter sido passada para o público, mas a cena e planejada. Se, por outro lado, o valor passou por mudanças, então a cena virou.

Quinto passo: pesquise os beats e localize o ponto de virada

Comece com o beat de abertura e reveja as frases no gerúndio descrevendo a ação dos personagens. Quando você encontrar a ação, reação até o final da cena, um foco ou padrão deve emergir. Em uma cena com bom design, até comportamentos que parecem aleatórios terão um arco e um propósito. De fato, em tais cenas, é seu design cuidadoso que faz com que os beats pareçam aleatórios. Dentro de arco, localize o momento em que a maior brecha se abre entre a expectativa e o resultado, virando a cena para seus valores transformados no final. Este momento preciso é o Ponto da Virada.

Uma análise de design das seguintes cenas ilustra essa técnica.

CASABLANCA

O Clímax do Meio de Ato de Casablanca é sucedido em unidade de tempo e lugar, colocando ênfase no conflito pessoal e expressando suas ações primárias verbalmente.

Sinopse

Rick Blaine, um tutor da resistência antifascista, e Ilsa Lund, uma espiã alemã, encontram-se em Paris, em 1940. Eles se apaixonam e começam um caso. Ele a pede em casamento, mas ela evita uma resposta. Rick está na lista de condenados da Gestapo. Na véspera da invasão nazista, os amantes combinam se encontrar na estação de trem e fugir juntos da cidade. Mas Ilsa não aparece. Ele, vez disso, manda um bilhete dizendo que ama Rick, mas nunca mais o verá.

Um ano mais tarde, Rick gerencia um café em Casablanca. Ele se tornou um homem solitário, determinado a se manter neutro, sem se envolver com problemas pessoais e políticos. Como ele diz, "não coloco mais pressão em nenhum homem". Ele bebe muito e segue como no resto do mundo o seu ex-amigo. Então Ilsa entra de repente, dando conta de Victor Laszlo, um reputado líder da resistência. Os amantes se encontram novamente. Por um de seus conversas de coquetel, sua paixão é palpável. Ela deixa o café com Laszlo, mas Rick sente-se no café, com as luzes apagadas, e bebe a noite toda, esperando.

Horas depois da meia-noite, ela reaparece. Agora, Rick está muito perturbado e igualmente bêbado. Usa Ilsa conta cuidadosamente que admira Laszlo, mas não o ama. Então, antes que ela possa contar-lhe que o ama, Rick, amargamente bêbado, deprecia sua existência, comparando-a a outra conhecida em um bordel. Olhando-a fixamente nos olhos com um sorriso irônico, ela adiciona insulto à injúria: "Me diga, fur quem você me deixou? Foi pelo Laszlo? Ou houve outros nesse momento? Ou você é do tipo que não conta?" Esse insulto, implicando que ela é uma puta, faz com que ela saia do café enquanto ele desaba a chorar.

O CLÍMAX DE MEIO DE ATO

No dia seguinte, Ilsa e Laszlo saem à procura de vistos de saída no mercado negro. Enquanto ele tenta fechar negócio em um café, ela aguarda na banca de um vendedor de bonédados na rua. Ao vê-la sozinha, Rick se aproxima.

Primeiro passo: define o conflito

Rick inicia o conflito com a esposa. Apesar do conflito interno sobre a sua vida, desde que ela o abandonou em Paris, o da saída que suplicia ao vê-la com outro homem, o desejo de Rick é claro: "consegui Ilsa de volta". Sua força de motivação é igualmente clara: Ilsa. Seus sentimentos são muito complexos e estão obscurecidos por emoções misturadas, como culpa, arrependimento e obrigação. Ela ama Rick apaixonadamente, e voltaria para ele se pudesse; mas por razões que apenas ela sabe, não pode. Pressa entre necessidades irreconciliáveis, o desejo de Ilsa pode ser frizado assim: "transer meu caso com Rick no passado e seguir em frente com sua vida". Apesar de envolvidos em conflitos internos, seus desejos estão em direções opostas.

Segundo passo: apõe o valor de abertura

O Amor governa a cena. O comportamento insulante de Rick em sua oficina cria leveza o valor para o negativo, mas ainda assim ele se inclina para o positivo, pois Rick e o público veem um rai de esperança. Nas cenas seguintes, Ilsa foi apresentada como "Senhora Ilsa Lund", uma mulher solteira viajando com Laszlo. Rick quer mudar isso.

Terceiro passo: quebre a cena em beats

BEAT #1

EXT. BAZAR. BANCA DE BONDADOS

No cartaz sobre a banca do vendedor árabe está escrito LINGERIE. Ele mostra a Ilsa um lenço de linho bordado.

Ação do Vendedor: VENDENDO.

ÁRABE

Você não encontrará um tesouro como este em todo o Marrocos, Mademoiselle.

Rick caminha em sua direção

Ação de Rick: APROXIMANDO-SE DE ILSA.

Sem olhar, Ilsa sente sua presença. Ela finge interesse no bordado

Reação de Ilsa: IGNORANDO RICK.

O vendedor segura um cartaz que diz 700 francos.

ÁRABE
Apenas setecentos fran-
cos

BEAT #2

RICK
você está sendo enga-
nada

Ação de Rick: PROTEGENDO ILSA

Ilsa demora alguns segundos para se recompor. Ela olha rapidamente para Rick então com uma formalidade poli-
da se vira para o vendedor

ILSA
Não me interessa, obri-
gada

Reação de Ilsa: REJEITANDO O AVANÇO DE RICK.

*Para conquistar Ilsa de Lorch, o primeiro passo — ganhar o jogo — não surgiu
nao já foi levando em conta as reações e emoções visíveis de sua última cena.
Seu amor parecia intimidar o Vendedor Árabe, que não aceita ofensas, mas o rejeitando
indica algo sobre o raciocínio de Ilsa e Lorch.*

BEAT #3

ÁRABE

Ah, a dama é uma amiga
de Rick? Para amigos de
Rick nós temos um pe-
queno desconto. Eu di-
se setecentos francos?
(segurando um novo
cartaz)
Você pode tê-lo por
duzentos

RICK

Desculpe, eu não esta-
va em condição de rece-
ber visitas quando você
veio me encontrar antes
e no te

Ação de Rick: DESCULPANDO-SE.

ILSA
Não importa

Reação de Ilsa: REJEITANDO-O NOVAMENTE.

ÁRABE

Ah! Para amigos espe-
ciais de Rick nós temos
um desconto especial.

Ele substitui o segundo cartaz por um terceiro, que
diz 100 FRANCOS

*A reação de Rick no primeiro Beat tem naturalmente a desculpa no segundo beat
é uma lição a mais. Ele usa para um contraponto quando era uma formalidade
exceção para se desculpar. Ilsa não se move.*

BEAT #4

RICK
Sua estorria me deixou
um pouco confuso. Ou
talvez tivesse sido o
Bourbon

Ação de Rick: CRIANDO DESCULPAS.

ARABE
Eu tenho toalhas de mesa,
alguns guardanapos

ILSA
Obrigada, mas não es-
tou interessada mesmo

Reação de Ilsa: REJEITANDO RICK PELA QUARTA VEZ

ARABE
saído apressadamente)
Um segundinho... por
favor

*O escritor Arabe investiga a vida de numerosas mulheres. Ele aborrece-se com
um mundo para conhecer o fundo profundo de tudo, e que inclua a
compleição de casamento e a sexualidade da mulher: o mais importante, porém, ele
tem de saber Rada e Ilsa. Em sua primeira fase, o escritor declara que Rick é um
assassino. Para demonstrar o poder de Rick, o escritor escreve a peça para "Amigos
de Rick". Então, ao estar algo sobre a morte passada, o escritor adverte o perigo
atual para "Amigos especiais de Rick"*

*Ilsa é seguida pelo segundo refúgio de Rick e sua verdadeira, quando ele tenta
fazer que isso se transforme no melhor por um comportamento idealmente. Ilsa não
quer ouvir nada sobre isso, mas ainda assim espera até morrer, e é sempre admitir
que ela não está ali para escapar de Rick*

BEAT #5

Em momento de silêncio enquanto ela inga examina os
bordados

RICK
Por que você voltou?
Para me dizer por que
você me deixou na es-
tação de trem?

Ação de Rick: BOTANDO SEU PÉ NA PORTA.

ILSA
silenciosamente)
Sim

Reação de Ilsa: DEIXANDO A PORTA ENTREABERTA

*Após ouvir "não" quatro vezes seguidas, Rick quer que ela diga sim para qualquer
coisa. Então ele pergunta algo que sabe sua resposta. Ela não quer abrir a porta
talvez deixando a corrente ainda presa, mas intimado que ela está disposta a
compartilhar.*

BEAT #6

RICK
Bem, você pode me con-
tar agora. Estou razo-
avelmente sóbrio

Ação de Rick: PIGANDO DE JOELHOS.

ILSA
Eu acho que não vou te
contar, Rick

Reação de Ilsa: PEDINDO MAIS

O taxista Rick, injusta a si próprio por sua inabilidade pela terceira vez. Com seu jeito duro, isso é insular, e ferozmente. Ilsa age, quando se a Rick de uma maneira suave e gentil, e então continua a fugir, sempre buscando. Perseguido a si mesmo: "Sempre fui uma boa condutora. Eu poderia sentir-me pouco chato, por favor!"

BEAT #7

RICK

Por que não? Anão, fui eu quem ficou com o bilhete do trem. Acho que tenho o direito de saber

Ação de Rick: JOGANDO A CULPA PARA ELA.

ILSA

Ontem à noite eu vi o que aconteceu com você. Eu poderia contar para o Rick que conheci em Paris. Ele entenderia - mas o Rick que me contou com tanta ódio

Reação de Ilsa: JOGANDO A CULPA DE VOLTA PARA ELE

Essas duas pessoas têm um relacionamento. Cada um acredita ser a parte ferida, e ambos sabem qual é a realidade do outro. Mas não que podem machucá-lo com facilidade.

BEAT #8

ILSA

(virando-se para Rick)
Deixarei Casablanca em

breve. Nunca mais nos veremos. Nós conhecemos muito pouco um do outro quando estávamos apaixonados em Paris. Se deixarmos tudo como está, talvez nos lembremos daquelas noites de Casablanca não da noite passada

Ação de Ilsa: DIZENDO ADEUS.

Rick simplesmente olha para ela

Reação de Rick: RECUSANDO-SE A REAGIR

No momento, a prova gentil e a partida de Ilsa é um claro adeus. Não importa quão estranha ela seja, não importa quanto ela hesite ou se vá embora por Rick, ela quer dizer o seguinte: "Vou ser amiga, vamos lembrar das boas vezes e esquecer das ruins"

Rick não aceita isso. Ele reage recusando-se a reagir, pois ignora a ação de alguém e, portanto, não reage. Ao mesmo tempo, ele começa a perceber isso.

BEAT #9

RICK

Voz grave e intensa
Você me deixou por que não conseguiria aguentar isso? Por que você sabia como seria, escondendo-se da polícia, fugir o tempo todo?

Ação de Rick: CHAMANDO ILSA DE COVARDE.

ILSA
Você pode anedotar dis-
so, se quiser

Reação de Ilsa: CHAMANDO RICK DE BOBO.

*Rick não tem como descobrir por que ela o chamou, e sua melancolia profunda
que ele não entende. Ela, contudo, desafia a morte com Laszlo todos os dias, e
portanto o instado de volta com seu casamento, que se refere: "Não me importo mais
o que você pensa, tenho convicções em tudo decisivo, se você quer se juntar a mim,
aceite as regras também"*

BEAT #10

RICK
Bom, não estou mais
fugindo Estor estabe-
lecido agora - é ver-
dade que é em cima de
um bar mas pode apa-
recer por lá Estor.
Ihe esperando

Ação de Rick: FAZENDO PROPOSTAS SEXUAIS.

Ilsa abaixa seus olhos e vira as costas para Rick, se-
rosto sombreado pela vasta aba de seu chapéu

Reação de Ilsa: RECOMENDANDO SUA REAÇÃO.

*Apesar de suas negações, ela sente que suas sensações se intensificam para o outro
lado. Ela se lembra bem da sua única sexual em Paris, e vê o filho e reservado Laszlo.
Então sente a certa e faz propostas sexuais para Ilsa na rua. De novo, funciona.
Ilsa se lembra também, e quando seu rosto amarelado sob o sol do seu chapéu. Por
um momento, Rick acredita que ela está se sentindo melhor, mas ela não realiza a jogar
tudo por água abaixo.*

BEAT #11

RICK
A mesma coisa de sem-
pre, um dia você vai
mostrar para Laszlo
você estará lá

Ação de Rick: CHAMANDO ILSA DE PUTA.

ILSA
Não, Rick. Ve a bem,
Victor Laszlo é meu
marido. E era
(pausa, calmamente)
meu marido quando
te conheci em Paris

Reação de Ilsa: ESMAGANDO RICK COM AS NOTÍCIAS.

Com dignidade e equilíbrio, Ilsa vai embora, deixando
Rick impressionado olhando para ela

*Rick não consegue conter a dor causada pelo abandono de Ilsa. No climax da cena
anterior, ele não tem ideia de como, impulsionado que ele tem Laszlo para voltar
para sua casa. Chamado de andar pela segunda vez, Ilsa olha e sente uma
forte que tem, o abraço Rick o mais forte que pode. Porém, porém, que não é uma
nova verdade ele não diz que acredita que seu marido está sempre morto. Em seu
diário, ele deixou uma implicação terrível: ele era uma mulher casada que não Rick
em Paris, e então o deixou quando seu marido voltou para a cidade. Portanto, seu
amor nunca foi real. Não sabemos a partir do momento que o objeto é a verdade,
mas Rick já não desiste.*

Quarto Passo: Abate o Valor do Desfecho e Compare com o Valor do Abertura.

Truza Central vive agudamente de um positivo esperancoso para um negativo de
uma profundidade que Rick jamais poderia imaginar. Foi Ilsa não apenas deixa claro
que não o ama mais, ela dá a entender que jamais o amou. Seu casamento secreto
transforma seu romance em Paris em uma farsa e Rick em um coelho.

Quiloso Passa: Pesquisa os Beats e Localiza o Ponto de Virada

1. Aproximando-se dela / Ignorando-o
2. Perseguido-a / Rejeitando-o (e o Ambe)
3. Desculpando-se / Rejeitando-o
4. Investindo desculpas / Rejeitando-o (e o Ambe)
5. Botando uma pé na porta / Abaindo a porta
6. Pichando de joelhos / Redondo mesa
7. Jogando a culpa para ele / Jogando a culpa para ele
8. Dizendo adeus / Recusando-se a reagir
9. Chamando-a de covarde / Chamando-o de bobo
10. Fazendo propostas sexuais para ela / Recusando sua reação
11. Chamando-a de puta / Destruindo suas esperanças

O padrão de ação e reação cria uma rápida progressão de beats. Cada beat supera o beat anterior colocando seu auge em um risco cada vez maior, exigindo cada vez mais força de vontade e capacidade para as ações dolorosas, às vezes cruéis, mas ao mesmo tempo continuar com o controle da situação.

A brecha abre no meio do décimo primeiro beat, na revelação de que ela estava casada com Lassio enquanto mantinha um caso com Rick. Até esse momento, Rick tem esperanças de conquistá-la de volta, mas com esse Ponto de Virada, suas esperanças e estratagemas

ATRAVÉS DE UM ESPELHO

Em contraste com o diálogo estético entre duas pessoas em CASABLANCA, o filme trata Karin/Deus em ATRAVÉS DE UM ESPELHO, uma de lapic para lugar com alguma alusão de tempo, envolvendo quatro personagens e três níveis de conflito interno e exprime sua ação primária falaciosa.

Síntese

Para esse filme, Bergman desenhava uma multicamada com seus enredos interligados. A mais poderosa é sobre o conflito entre Karin e seu "Deus". Ela sofre de esquizofrenia. Durante um período de lucidez, recebe alta de um hospital e junta-se a sua família para breves férias em uma ilha no Báltico. Enquanto ela tenta manter sua sanidade, está cercada por homens fracos e problemáticos que precisam de seu suporte.

David, pai de Karin, é externamente bondoso, mas emocionalmente reprimido. Ele é um romancista popular oprimido pela falta de reconhecimento por parte das críticas, que preferem observar a vida de uma distância segura antes de vivê-la com sua arte. Karin quer que seu pai seja feliz e viva para seu sucesso artístico.

O marido de Karin, Martin, é um médico. Ela roga por sua compreensão e aprovação; ele a padroniza como uma de suas pacientes e a impugna por isso.

O irmão de Karin, Minus, é a única pessoa com quem ela tem intimidade. Ela tem suas confidências a ele, contando-lhe os segredos de suas ilusões apastadas, mas ele está tão perturbado com sua sexualidade adolescente e com a distância de seu pai, que lhe dá pouco consolo. Então, Karin, sentindo seus muros, oferece conforto a Minus.

A sensibilidade aguda de Karin (talvez até mesmo consciência psíquica) dá lugar à alucinação. Outra voz vinda de uma parede dizendo que Deus aparecerá. Com medo, ela recorre a Martin, mas ele a humilha pela falta de sero em seu casamento. Quando procura seu pai, ele gentilmente a deixa de lado como se ela fosse uma criança. Sorriente, Karin copia o diário de seu pai e descobre que seu único interesse nela e estudá-la como personagem para seu próximo romance. Ela tenta contar ao irmão sobre o milagre da visão de Deus, mas Minus está tão cioso e acomodado com suas necessidades que não compreende. De repente, a loucura de Karin toma uma virada sexual. Com um instinto feraz, ela aferra seu irmão para o incesto.

Quando David descobre o que aconteceu, se comove, mas com a pena que sente por si mesmo do que pela preocupação com seus filhos. Surpreendentemente, Karin simpatiza com ele, e, sabendo que seu único interesse nela é material para a história, lhe dá depoimentos sobre sua doença. Martin interrompe, declarando que deve levar Karin de volta para o asatório. Ele chama uma ambulância e começa a fazer as malas.

Primeiro passo: define o conflito

Karin guia a cena. Ela acredita nas vozes e espera desesperadamente ver Deus, não apenas por suas necessidades, mas também pelos homens de casa. Ela quer dar-lhes sua própria, talvez para conseguir aceitação, mas, mais importante, para apedrejar suas vidas complicadas. Suas fontes de amorosismo são duas: a primeira é seu marido. Martin é atraído por sua sexualidade e sente pena dela, mas não consegue lidar com sua loucura, então quer levá-la para longe de seu "Deus" e colocá-la de novo em segurança no hospital. A segunda, e mais poderosa, é ela própria. En-

quanto sonha em ter uma visão do passado, seu subconsciente espera para dar-lhe uma visão do futuro.

Segundo passo: sorte o valor do abstrato

Esperança, de uma maneira estencha, preenche a abertura da obra. Karin é a petrona-gem do filme por quem sentimos mais empatia. Queremos que seu desejo de ver Deus seja atendida. Mesmo que seja uma fantasia lúbrica, não trará alegria para uma mulher atormentada. Além do mais, suas experiências psíquicas em momentos anteriores do filme nos levam a suspeitar que ela pode não estar alucinando. Temos esperança de que ela não seja um evento sobrenatural; o desejo de Karin sobre os homens agoras se seu desejo.

Tercio passo: quebre a cena em teatro

BEAT #1

INT. QUARTO DO CHALÉ - DIA

Karin e Martin fazem as malas para a viagem de ambulân-cia. Martin vasculha as gavetas do armário, procurando uma camisa. Os pensamentos de Karin parecem distantes enquanto ela luta contra uma mala sobrecarregada.

KARIN
Suas camisas estão lim-pas, mas não passadas

Ação de Karin: PLANEJANDO SUA FUGA

MARTIN
Eu tenho camisas na ci-dade, de qualquer forma.

Reação de Martin: ESCONDENDO SUA CULPA

KARIN
Me ajude a fechar a mala, por favor

Martin luta com a tampa, mas um par de sapatos impede que os fechos se encontrem. Ele tira-os da mala e os observa.

MARTIN
São meus sapatos. Não posso deixá-los aqui.

KARIN
Por que não usá-los e deixar esses outros aqui.

MARTIN
Indicando o par que está usando
Eles têm que ser re-mendados

Ele joga os sapatos no chão e apressadamente coloca seu palato. Karin fecha lentamente a tampa da mala.

O final e o que vem depois. Karin vestida e arrastada, mas Martin, como um menino que precisa de sua mãe, se abraça a ela. Ela é uma presença psicológica voltando para os momentos de choque, e ainda assim mantém a calma e a serenidade de sua dança confusa sobre sua própria alma. No final, Karin parece fugir os olhos, mas no subtexto ela está planejando seu próximo passo. Ela está tão distraída com sua consciência ululando que não vê que a câmera esconde dela enquanto ela tenta jogando esqueça para buscar um "médico" no alô.

BEAT #2

Karin toca a mala com os dedos, quieta e pensativa. Então

KARIN
Você tem uma pilula para dor de cabeça

Ação de Karin: FUGINDO PARA SEU DEUS

MARTIN
(procurando pelo quarto)
Onde está a mala?
marrom?

Reação de Martin: AJUDANDO KARIN

KARIN
Na cozinha

MARTIN
(lembrando)
E, está lá

MARTIN corre para a

INT COZINHA DIA

e encontra sua mala med ca na mesa. Ele pega algumas
pílulas, enche um copo de água, então caminha lenta-
mente para o

HALL PRINCIPAL DIA

e de volta para

QUARTO DIA

Quando entra, um olhar rápido lhe diz que Karin se
foi. Martin deixa a água e se põe a correr de volta
para o

HALL PRINCIPAL - DIA

procurando por ela

Karin parte pelas as costas de que Martin, mas ela escapa tão facilmente, por gra-

*de parte, por causa da situação de Martin. Ele sabe que esquivar-se não devem
ser devolvidos segredos, mas que culpa por não-lo de volta para a hospital faz com
que ele faça todo o possível para ajudá-la. Sua preocupação não é com o sofrimento
da mulher, e sim com o seu.*

BEAT #3

Ela lança um olhar rápido para fora e então corre
para o

INT QUARTO DE DAVID DIA

e abre a porta, surpreendendo David, na janela

MARTIN
Você viu Karin?

Ação de Martin: PROCURANDO KARIN

DAVID
Não

Reação de David: AJUDANDO-O A PROCURAR

Quando Martin sai em pânico, David o segue até o

INT HALL PRINCIPAL DIA

onde ele e Martin trocam olhares incertos

BEAT #4

Eles subitamente ouvem Karin sussurrar ao andar de
cima

Ação de Karin: REZANDO

Martin prepara um sedativo enquanto David sobe as escadas

Reação de David: CORRENDO ATÉ ELA

Reação de Martin: PREPARANDO-SE PARA RECAPTURÁ-LA

HALL SUPERIOR

Os SUSSEBROS de Karin soam mais alto

KARIN
(repetindo a frase)
Sim, eu vejo, eu vejo

A declaração de Karin dá a estas bastões o que elas querem. Para Martin, a chance de fugir do médico, para David, a chance de observar a doença da filha em um momento mais dramático

BEAT #5

David silenciosamente entra em um

INT SÓTÃO DIA

abandonado e abre uma fresta da porta para espiar o que ocorre lá dentro

PV Ponta de vista DE DAVID

Através da porta entreaberta, Karin está sentada no meio do cômodo, cobrindo para uma parede com uma porta de armário embutido fechada. Sua voz é formal e soa como uma oração, uma vez que ela está quase cantando as palavras

262

KARIN
conversando com a filha
Lede)
Sim, eu vejo bem

Ação de Karin: PREPARANDO-SE PARA SUA ESPERANÇA

EM DAVID

Ela olha para sua filha, perplexo com a cena que ela cria

KARIN (OFFSCREE)
Eu sei que não vai demorar muito

Reação de David: OBSERVANDO A LOUCURA DE KARIN

Martin, carregando sua mala médica se junta a David na porta. Ele olha fixamente para Karin conversando com seu interlocutor imaginário

KARIN (OS)
É bom saber disso. Mas
estivemos felizes em
nosso espera

Reação de Martin: LUTANDO COM SUAS EMOÇÕES

Karin sobe até o topo das escadas que vão de trás da parede, mas está perto das portas-trancas de madeira, do filho aterrorizado de sua filha e da raiva reprimida de seu marido.

BEAT #6

Martin corre pelo cômodo, indo em direção a Karin, que ansiosamente retorce as contas do rosário ao redor de seu pescoço e olha fixa e reverentemente para a parede e para a porta fechada

263

Ação de Martin: PARANDO SUA ALUCINAÇÃO.

KARIN
(para Martin)
Ande devagar! Eles dizem
que estarão aqui logo.
Devemos estar prontos.

Reação de Karin: PROTEGENDO SUA VISÃO.

BEAT #7

MARTIN
Karin, nós vamos para
a cidade.

Ação de Martin: EMPURRANDO-A PARA LONGE DE SUA
ALUCINAÇÃO

KARIN
Não posso ir agora.

Reação de Karin: MANTENDO-SE EM SEU LUGAR

BEAT #8

MARTIN
Você está errado, Ka-
rin
olhando para a porta
fechada.
Nada está acontecendo
lá dentro
(pegando-a pelos om-
bros)
Nenhum Deus virá por
aquela porta.

264

Ação de Martin: NEGANDO A EXISTÊNCIA DE SEU DEUS

KARIN
Ele virá a qualquer
momento. E eu devo es-
tar aqui.

Reação de Karin: DEFENDENDO SUA FÉ.

MARTIN
Karin não é assim.

BEAT #9

KARIN
Não fale alto! Se você
não consegue ficar qui-
eto, vá embora.

Ação de Karin: MANDANDO MARTIN EMBORA

MARTIN
Venha comigo.

KARIN
Você tem que estragar
isso? Me deixe sozi-
nha.

Enquanto David assiste da porta, Karin empurra Martin,
que senta em uma cadeira e limpa seus óculos.

Reação de Martin: VOLTANDO ATRÁS.

Karin é simplesmente muito forte que Martin. Injeta força visual na força de sus-
tento, do dentro e para de impedi-la.

165

BEAT #10

Karin se ajoelha, encostando a parede, e junta suas mãos para uma oração

KARIN

Martin, querido, me perdoe por estar tão brava. Mas você não quer se ajoelhar do meu lado? Você fica tão esbafo contendo aí. Eu sei que você não acredita, mas faça isso por mim.

Ação de Karin: ATRAINDO MARTIN PARA SEU RITUAL.

As lágrimas se aninham nos olhos de Martin, em uma angústia desamparada, ele volta para seu lado e se ajoelha.

Ação de Martin: RENDENDO-SE A KARIN.

Enquanto isso David assiste da porta.

Karin quer que todo seja perfeito para a chegada de seu Deus, então ela tem o desceente Martin para seu ritual secreto.

BEAT #11

Martin pega Karin pelos ombros e enterra a cabeça na curva de seu pescoço, esfregando seu rosto cheio de lágrimas em sua pele.

MARTIN

Karin, minha querida, minha querida.

Ação de Martin: ACARICIANDO KARIN

Karin sente repugnância. Ela enxuga as mãos de seus ombros e empurra-as para longe.

Reação de Karin: TIRANDO-O DE CIMA À FORÇA.

Desesperado ao sentir sua lâchura, Martin instintivamente tenta segurá-la para tirá-la de repente, mas seu sentido comum resistirá.

BEAT #12

Karin fecha suas mãos com força e reza.

Ação de Karin: REZANDO COM TODAS AS SUAS FORÇAS.

De repente um RUGIDO violento invade a sala. Os olhos de Karin correm da parede até o armário.

Reação de "Deus": ANUNCIANDO A CHEGADA DE "DEUS"

BEAT #13

A porta do armário se abre, aparentemente sozinha.

Ação de "Deus": SURTINDO PARA KARIN.

Karin levanta-se respeitosamente e sorri para algo que parece surgir do armário vazio.

Reação de Karin: RECEBENDO SEU "DEUS"

Fora da janela um helicóptero-ambulância desce do céu.

No fundo David observa a cena intensamente.

Por que e como a porta se abriu sozinho? Vitrôças de helicóptero, talvez, mas essa explicação não é satisfatória. Por pura coincidência, enquanto Karin corre por um corredor, portas e brâncos se abrem sozinhos e ela vê o milagre. Ainda assim, improvavelmente, as portas não poderiam permanecer abertas assim, sem serem fechadas novamente, em um ato de Sincronização: a função de redundância significaria ao redor de um eixo de ação gigantesco. As nos permitem ouvir as vozes de Karin, se nos permitem uma sensibilidade aguda com a natureza, e as demonstrar sua necessidade forçada por um milagre, de nos fazer esperar e subornar. A paixão religiosa de Karin atingiu um grau tão elevado que ela não sente mais a necessidade de um milagre de algo além do real.

BEAT #14

Karin olha fixamente para o armário: seu rosto congela ao ver algo assustador.

Ação de "Deus": ATACANDO-A.

Subitamente ela grita, aterrorizada e como se estivesse sendo perseguida, corre pela sala, espatifando-se em um canto protegendo-se com seus braços e pernas.

Reação de Karin: LUTANDO COM SEU "DEUS".

BEAT #15

Martin agarra-a.

Ação de Martin: CONTENDO-A.

Ela o empurra e corre para outro canto.

Reação de Karin: FUGINDO DE MARTIN.

BEAT #16

Como se algo escalasse seu corpo, ela pressiona seu punho contra sua vizinha, e então bate forte em um agressor invisível.

Ação de "Deus": TENTANDO ESTUPRÁ-LA.

Reação de Karin: LUTANDO CONTRA O "ESTUPRO" DE DEUS.

Agora, David se junta a Martin e tenta agarrá-la.

Reação de David: AJUDANDO A SEGURÁ-LA.

BEAT #17

Mas ela escapa e corre pela porta até

INT HALL SUPERIOR DIA

e desce as escadas correndo.

Ação de Karin: FUGINDO.

INT ESCADAS - DIA

De repente, Minus aparece no final da escada.

Minus bloqueia sua passagem Karin para e olha fixamente para seu irmão.

Reação de Minus: DETENDO-A.

BEAT #18

David agarra Karin e a puxa pela escada. Martin chega

com uma seringa. Karin luta como um animal encurralado.

Ação de Maria e David: SEDANDO KARIN.

MARTIN
Segue suas pernas

Ela se debate em seus braços enquanto Martin luta para dar o anjeção

Reação de Karin: RESISTINDO FERROZMENTE À AGULHA.

BEAT #19

Ela se deita no corpo de seu pai e observa atentamente o rosto ansioso de seu irmão

Ação de observo: ACALMANDO-A

Reação de Karin: RENDENDO-SE À DROGA.

Reação de David e Martin: ACALMANDO-SE.

Reação de Minus: TENTANDO ENTENDER.

BEAT #20

KARIN
De repente (queix com medo

Ação de Karin: ALERTANDO MINUS.

Reação de Minus: OUVINDO SILENCIOSAMENTE.

270

KARIN

lentamente explican-
do para seu irmão
A porta se abriu. Mas
o deus que apareceu
era uma aranha. Ela
veio em minha direção
e eu vi seu rosto. Era
um rosto horrível, pe-
trificado. Ele se ar-
rastou sobre mim, ten-
tou forçar sua entrada
dentro do meu corpo.
Mas eu me defendi. O
tempo todo eu via seus
olhos. Eles estavam
calmos e frios. Como
ele não conseguia en-
trar em mim, ele me
escalou até os seios,
então até meu rosto e
aí subiu na parede
um longo olhar nos
olhos de Minus,
Eu vi Deus

*Apesar da estigra do dev-arrado em uma ilusão criada de ter subconscientemente, uma
vez de volta a realidade ela trata sua situação como um arbiter capotia. Ela oferece
sua decepção turbotas em dois pontos, mas provavelmente para Minus, mas um
caso de alerta, atuando em modo que sua presa não tenha ansiedade.*

Quarto passo: anote o valor do desleixo e compare com o valor de abertura

O encontro de Karin com o deus-aranha virá a cena de esperança para o desampa-
ru. Ela pensa por uma epifania e doa esse "milagre" a seu pai, sabendo que graças a
sua incapacidade em ter amações autênticas, ele está fascinado por experiências de
vida alheias para encher as páginas de seus romances. Ela oferece lá a seu marido,
mas suas respostas são limitadas a gestos sexuais e à portura médica. Seu "milagre"
carão, explode em um pesadelo e sua fé em Deus é esmagada

27

No último beat, Karin, doa sua visão grotesca a seu irmão, como um alerta, mas esse último gesto é delicado, comparado com a dramatização de um desespero amaldiçoado no resto da cena. Somos deixados com a noção de que o amor intelectualizado, o que o romancista e o doutor fazem durante todo o filme, é radicalmente fraco diante das forças incompreensíveis que habitam nossa natureza.

Quinto Falso: Pesquisas de Beata e Locais do Ponto de Virada

- Planejando sua fuga / Escandendo suas culpas
 2. Fugando para seu "Deus" / Ajudando-a
 3. Procurando Karin / Ajudando-o a procurar
 4. Rezando / Contendo-se e Preparando-se para reaparecer
 5. Preparando-se para sua epifania / Observando a loucura de Karin e Lutando com suas emoções
 6. Fazendo sua abnegação / Protegendo sua visão
 7. Empurrando-a para longe de sua abnegação / Mantendo-se em seu lugar
 8. Negando a existência de seu Deus / Desafiando sua fé
 9. Mandando Martin embora / Voltando atrás
 10. Atacando Martin para seu ritual / Rendendo-se a Karin
 11. Acusando Karin / Unindo-o de cima a força
 12. Retendo com toda sua força / Assumindo a chegada de "Deus"
 13. Surgindo para Karin / Recebendo seu "Deus"
 14. Assumindo-a / Lutando com seu "Deus"
 15. Contendo-a / Fugando de Martin
 16. Tentando estrangulá-la / Lutando contra o estupro de "Deus"
 17. Fugando / Deturpando-a
 18. Selando-a / Resistindo ferocemente à agulha
 19. Acalmendo-a / Acalmando-se e Tentando entender
 20. Aliviando Minus / Ouvindo silenciosamente

Beata começa a surtar, quase cômico, e então progredir rapidamente. Cada ação/reação supera a outra anterior, exigindo mais dos personagens e, em particular, exigindo cada vez mais força de vontade de Karin para sobreviver à suas visões horríveis. A brecha é aberta entre os Beats #13 e #14, quando a expectativa de Karin sobre Deus resulta em um ataque de uma aranha, fruto de uma abnegação. Ao contrário da revelação que viu a cena em CASABLANCA, o Ponto de Virada desse Clímax gira em torno da ação - nesse caso, uma ação de poder apunhalada tomada pelo subconsciente do protagonista.

Essas cenas soberbas foram usadas para demonstrar a teoria da análise. Apesar de elas diferirem nos níveis de conflito e na qualidade das ações, elas dividem a mesma forma essencial. O que é virtualmente perfeito nelas, se não falha em outras menos valiosas. Cenas mal-escritas podem ter falta de conflito porque os desejos não se opõem, podem ser antiprogredivas porque têm um padrão repetitivo ou cíclico, podem ser desequilibradas porque seus Pontos de Virada chegam muito cedo ou muito tarde, ou podem não ter credibilidade por causa de diálogos e ações "na base". Mas a análise de uma cena problemática que resta no filme contém os objetivos da cena, alterando o comportamento para se adequar ao desejo ou o desejo para se adequar ao comportamento, ou seja, uma ressonância que faz vida a cena.

COMPOSIÇÃO

Composição significa ordenar e ligar as cenas. Como um compositor escolhe notas e acordes, nós analisamos as progressões relacionando o que vemos, ouvimos e colocamos antes e depois do que. A tarefa pode ser angustiante, pois quando conhecemos o nome amado, toda possibilidade da história parece viva, apontando para diferentes direções. A tentação desistimos é de alguma forma incluí-las todas. Felizmente, para guiar nossos esforços a arte desenvolveu cânones de composição: *Unidade e Variedade, Ponto, Retorno e Balada, Progressão Simples e Paralela, Aumento Simbólico e Inibido e o Princípio da Transição*.

UNIDADE E VARIEDADE

Uma cena, mesmo quando apresenta o caos, tem de ser unificada. Essa sequência, retirada de qualquer cena, deve ser lógica. "Por causa do Incidente Incitante, o Clímax *debo de amarrar*" TUBARÃO: "Como o tubarão marcou uma rede para, o zebu não de destruir o tubarão" KRAMER VS. KRAMER "Como a mulher de Kramer deixou Kramer e seu filho, apenas um acordo entre marido e mulher poderia finalmente determinar a custódia" Nas seguintes cenas, um tipo causal entre o Incidente Incitante e o Clímax da Escena. O Incidente Incitante é a causa mais profunda da estória, e, portanto, seu efeito final, o Clímax da Estória, deve parecer inevitável. O elemento que os une é a Espinha, o profundo desejo do protagonista em restaurar o equilíbrio da vida.

A unidade e coesão, mas não é suficiente. Dentro dessa unidade devemos incluir o máximo de variedade possível. CASABLANCA, por exemplo, não é apenas um dos filmes mais amados de todos os tempos, é também um dos mais variados.

É uma *Estória de Amor* brilhante, mas mais da metade do filme é um *Drama Político*. Suas excelentes sequências de ação são contrapostas pela comédia elegante. Ainda o filme está, muito próximo de um *Musical*. Mais de uma dúzia de canções, entretanto, são colocadas ao longo do filme, comentam ou ambientam eventos, significados e emoções.

A maioria de nós não é capaz de criar tanta variedade, e as tramas das vezes nossas histórias são poderosas, comitadas, mas não queridas ou baseadas na mesma base tempo inteiro, fazendo com que toda cena seja como a anterior. Na verdade, procuramos o trágico no comédia, o político no pessoal, o pessoal quando o político, extraordinário além do nível, o trivial no exaltado. A chave para vencer uma audiência é a paixão. Conhecimento superficial leva-nos a uma narrativa insossa, monótona. Com conhecimento normal, podemos preparar um banquete de paixões. Ou, ao menos, adicionar humor.

PASSO

Se nos damos o parafuso lentamente, aumentando a tensão um pouquinho mais, um pouquinho mais, um pouquinho mais, depois de certa após certa após certa, nos desengatamos o público muito antes do final. A tensão se enfraquece, fica sem energia para inventar os Clímax. Como a história é uma metáfora para a vida, esperamos que ela se pareça com a vida, que ela tenha o ritmo da vida. Esse ritmo é guiado por dois desejos contraditórios: por um lado, desejamos seriedade, harmonia, paz, relaxamento, mas muito disso todos os dias nos deixa entediado a ponto de precisar terapia. Por isso, nós também desejamos desafio, tensão, perigo, até mesmo medo. Nós mesmo disso todos os dias nos leva de novo ao psiquiatra. Portanto o ritmo da vida varia entre essas duas coisas.

O ritmo de um dia típico, por exemplo: você acorda cheio de energia, vê seus olhos no espelho e diz: "hoje eu vou fazer algo importante. Não, dessa vez eu falarei. Hoje eu definitivamente vou fazer algo importante. Então você vai "fazer algo importante" em um campo minado de compromissos perdidos, chamadas não respondidas, incumbências inúteis e confusões insolúveis até que alguma tranquilidade com seus amigos para conversar, tomar um vinho, reaver sua sanidade, relaxar e juntar suas energias para que você volte a lutar com os demônios da vida, esperando fazer todas as coisas que não conseguiu de manhã, mais algumas perdidas, mais tarefas inúteis e nunca, nunca há tempo suficiente.

Finalmente, pega a via rápida para casa, uma avenida cheia de carros com um carro em cada um. Você está cansado? Não. Após um dia duro no trabalho, a última coisa que quer fazer é pular em um carro com três outros bebados do escritório.

Você escapa para o seu carro, liga o rádio e entra na pista certa de acordo com a música. Se for clássica, você fica à direita; pop, na pista do meio; rock, na esquerda. Nós reclamamos do trânsito, mas nunca fazemos nada para mudá-lo porque na verdade, nós apreciamos secretamente a hora do rush, a hora de dirigir e o único momento do dia em que muitos de nós ficamos satisfeitos. Você relaxa, coça o que precisa ser coçado, e adiciona um barto genial à música.

Chega em casa, toma uma ducha rápida, e então vai procurar diversão. O que é diversão? Banquetes de pasquas de diversão que mantêm de modo um filme que faz sofrer emoções que você jamais desejada na vida, um bar de solteiros e a humilhação da rejeição. Entretanto, você sai de casa na manhã e na próxima manhã escorrega este ritmo de novo.

Essa alternância entre a tensão e o relaxamento é o pulso da vida, o ritmo dos dias, até dos anos. Em alguns filmes, ele é saliente, em outros, sutil. A FORÇA DO CARINHO joga a peça de diversão constantemente para cima, depois suavemente se para baixo, cada ciclo lentamente aumentando a tensão geral até o Clímax. O FUGITIVO leva a tensão a picos altíssimos, e então cai brevemente para acelerar ainda mais alto. Cada filme tem seu acento natural, mas nunca em um evento plano, repetitivo e passivo, ou em ação agressiva e pesada. Seja uma requintada, uma maliciosa ou uma anárquica, todas as boas histórias fluem no ritmo da vida.

Usamos nossa estrutura de ato para começar em uma base de tensão, então aumentamos essa tensão até o Clímax do Primeiro Ato. Quando entramos no Segundo Ato, compomos cenas que reduzem essa tensão, voltando-se para a comédia, o romance, um clima contraposto que reduz a intensidade do Primeiro Ato para que o público respire fundo e consiga mais energia. Instruímos o público para que se mova como um machoanico que, em vez de tropeçar em um passo constante, aumenta a velocidade, diminui, então aumenta de novo, criando ciclos que o permitem alcançar os limites de suas reservas. Após reter o passo, construímos as progressões do ato seguinte até superarmos o Clímax anterior em intensidade e significado. Ato após ato, nos aumentamos e voltamos a tensão até que o Clímax Final acabe com o público, deixando-o emocionalmente esvaziado, mas recompensado. Então, uma breve cena de Resolução para recuperá-lo antes de ir para casa.

É como se os mestres das artes do quarto cinema um passo para quando fazem amor. Eles começam levando um ao outro a um estado de tensão deliciosa sem uma - estamos a mesma palavra em ambos os casos - clímax, então contêm uma pausa e mudam de posição antes de construir uma tensão ainda maior, ainda sem clímax, então ele come um sanduíche, dá aquela televisão e putaria energias para alcançar uma intensidade ainda maior, fazendo amor em ciclos de tensão crescente até que finalmente atingam um clímax simultâneo, e se vão se move e eles voltam para o

contador de histórias gracioso faz amor conosco. Ele sabe que somos capazes de soltar-nos tremendamente... se ele tirar um passo para isso.

Ritmo e batida

O *Ritmo* é criado pela duração das cenas. Por quanto tempo nós ficamos no mesmo espaço e lugar? Uma longa-metragem épica de duas horas tem entre quarenta e cinquenta cenas. Isso quer dizer que, em média, uma cena dura dois minutos e meio. Mas não toda cena. Em vez disso, para cada cena de um minuto tem uma de quinze. Para cada cena de quinze segundos, uma de seis. Em outros proporcionalmente formados: uma página é igual a um minuto na tela. Portanto, quando folheia seu roteiro, se você descobre uma cena de duas páginas seguida por uma cena de oito páginas, uma cena de seis páginas, três páginas, quatro, seis, cinco, uma, nove, um, duas palavras, se a duração média de uma cena em seu roteiro é de cinco páginas, sua estória terá o ritmo de um caminho depois de tomar Valium.

A maneira das câmeras dos diretores capta tudo o que foi visualmente apresentado em uma locação em dois ou três minutos. Se uma cena dura mais que isso, as tomadas ficam redundantes. O editor tem de usar o mesmo plano de estabelecimento, o mesmo plano de conjunto, *etc.* Quando as tomadas se repetem, a expressividade se perde, o filme fica visualmente tedioso e o olho perde o interesse e passa pelo cinema. Para isso o espectador e você perderá o público de vez. A duração média de uma cena, dois ou três minutos, é uma reação à natureza do cinema e à sede do público por um fluxo de momentos expressivos.

Quando estudamos as muitas exceções a esse princípio, elas apenas parecem este argumento. *DOZE HOMENS E UMA SENTENÇA* ocorre por dois dias em uma sala do júri. Na essência, ele consiste em duas cenas de cinquenta minutos em uma locação, com uma breve pausa para uma noite de sono. Mas como ele é baseado em uma peça, o diretor Sidney Lumet pode tirar vantagem de suas *amis françaises*.

No período Neoclássico (1750-1850), o teatro francês obedecia estritamente às *Unités*: um grupo de convenções que restringia a performance de uma peça a uma ação única ou única, situada em apenas um lugar, cuja duração é igual ao tempo de performance. Mas os franceses perceberam que dentro dessa unidade de tempo e espaço, a entrada e saída dos personagens principais mudavam radicalmente a dinâmica de relacionamentos, efetivamente, criando uma nova cena. Por exemplo, em um jardim, dois amantes amam em uma cena, e então a mãe da noiva os descobre. Sua entrada radicalmente altera o relacionamento dos personagens, cujo efeito é uma nova cena. Esse trio terá uma cena, então o jovem sai. Sua saída então muda o relacionamento entre mãe e filha, as mães casam e há uma nova cena começando.

Sabendo do princípio das *amis françaises*, Lumet quebrou a sala do júri em ambientes dentro do ambiente — o bebedouro, o vestiário, um lado da mesa quando o jurado. Dentro dessas sublocações, ele criou *amis françaises* primeiro os membros do júri #1 e #2, então #2 e #3 enquanto #5 e #7 entram, *CORTA PARA* #4 sobando, *CORTA PARA* todos os doze, *CORTA PARA* cinco deles em um canto e por aí vai. As cenas de *doze horas francesas* em *DOZE HOMENS E UMA SENTENÇA* criam um ritmo excitante.

MEU ANTAR COM ANDRÉ e ainda mais contido: um filme de duas horas sobre um jantar de duas horas com dois personagens, e portanto sem *amis françaises*. Ainda assim o filme tem um ritmo pulsante porque o passo é criado por cenas que, como a literatura, são pontuadas por palavras na imaginação do ouvinte: a aventura da floresta polonesa, seus amigos entendendo-o vivo em um ritual tuzano, o fenômeno sincrônico que ele encontra em seu caratômetro. Esses contextos eruditos envolvem uma *Tema de Educação* em outra *Tema de Educação*. Enquanto André (André Gregory) relata sua aventura quântica em direção a seu desenvolvimento capitalista, ele muda tanto a visão de vida de seu amigo que Walli (Wallace Shum) sai do restaurante como um homem mudado.

A *Batida* é o nível de atividade dentro de uma cena, através de diálogo, ação ou uma combinação. Por exemplo, amantes conversando em voz baixa de travessia para travessia pode ter uma batida forte: uma discussão em um tribunal, uma batida forte. Um personagem olhando pela janela e chegando a uma decisão vital para sua vida pode ter uma batida fraca, uma revolta, uma batida forte.

Em uma estória bem contada, a progressão das cenas e sequências acelera o passo. Enquanto seguimos em direção ao clímax de ato, nós encontramos vantagem do ritmo e da batida para encontrar progressivamente as cenas enquanto a atividade nelas se torna mais e mais viva. Como a música e a dança, a música é única. Quando usamos o poder sensorial do cinema para atrair a audiência para os clímax de ato porque as cenas com as maiores vitórias geralmente são, de fato, longas, lentas e tensas "Clímico" não quer dizer curto e explosivo: significa *romano profundo*. Não podemos passar por cima dessas cenas. Então nós as abrimos e as deixamos respirar, nós retardamos o passo enquanto o público segue sua respiração, imaginando o que vai acontecer depois.

De novo, a Lei dos Retornos Diminutivos se aplica: quanto mais nós paramos, menos efetiva é a pausa. Se as cenas antes de um clímax são longas e lentas, a grande cena na qual queremos tensão para segurar a plateia perde seu efeito. Como nós combinamos as energias do público com cenas novas de ações importantes, eventos de grande significância são vistos com indiferença. Em vez disso, nós devemos "insistir a pausa", encorajando o ritmo enquanto espantamos a batida de modo

que quando o Clímax chega, podemos pular no freio, alongar a duração e fazer a tensão seguir o público.

O problema desse design, é claro, é um clichê. De W. Griffith foi seu mestre. Cinastas dos filmes mudos sabiam que algo tão trivial quanto ouvir perseguições por períodos os bandidos podia ser excelente se o passo fosse acelerado ao fazer as cenas cada vez mais curtas e a *batida* cada vez mais forte. Mas técnicas não viram clichês a não ser que exista um motivo importante para elas ser desenvolvidas. Do contrário, não podemos, por ignorância ou arrogância, deixar de lado o princípio. Se alongarmos e diminuímos a velocidade das cenas anteriores a uma grande vitória, atingimos o mesmo Clímax.

O Passo começa no roteiro. Clivé ou não, devemos controlar ritmo e tensão. Não precisa ser com o inchamento sintético da atividade e o corte brusco da duração das cenas, mas progressões devem ser rápidas. Se não não fizermos isso, o editor do filme faz. E se, para ajustar nosso trabalho vagabundo, ele corta alguns dos nossos momentos heroicos, não podemos culpar ninguém exceto a nós mesmos. Somos remédios, não refugidos do romance. Chama-se uma forma de arte única. O cineasta deve ter um pé na estrada do cinema e criar um roteiro que proporcione o caminho para os artistas que o seguem.

EXPRESSANDO A PROGRESSÃO

Quando uma história progredir genuinamente, ela pede mais e mais capacidade de ação, requer mais e mais força de vontade, gera mais e mais mudança na vida dos personagens e coloca-os em um risco cada vez maior. Como expressamos isso? Como fazemos o público sentir as progressões? Existem quatro técnicas fundamentais.

PROGRESSÃO SOCIAL

Aumente o impacto das ações do personagem na sociedade.

Deixe sua história começar lentamente, envolvendo apenas alguns personagens principais. Mas enquanto a narrativa segue em frente, permita que suas ações se multipliquem para fora, atingindo o mundo que os cerca, tocando e mudando as vidas de cada vez mais pessoas. Não tudo de uma vez. Espalhe o efeito gradualmente pelas progressões.

LONE STAR - A ESTRELA SOLITÁRIA: dois homens procurando um

chamados gastos em uma área de sítio deserta no Texas descobrem os restos do esqueleto de um assalto que desapareceu décadas atrás. A evidência da cena leva o xerife atual a suspeitar que seu próprio pai tenha cometido o crime. Enquanto investiga, a história se espalha pela sociedade e volta no tempo, trazendo um pedágio de corrupção e injustiça que tocou e mudou a vida de três gerações de texanos, médicos e afro-americanos - virtualmente, todos os cidadãos de Rio County.

HOmens DE PRETO: um encontro fortuito entre um fazendeiro e um alienígena fugitivo procurando uma pedra preciosa leva lentamente ao massacre, pondo em risco toda a região.

O princípio de começar com problemas insolúveis que se multiplicam para o mundo para construir progressões poderosas, explica por que certas histórias estão superrepresentadas no papel de protagonistas. É por isso que tendemos a contar histórias sobre soldados, médicos, governos, políticos e cientistas - pessoas em posições tão importantes na sociedade pela profissão que sabem que, se há um desequilíbrio em suas vidas privadas, o escritor pode expandir a ação para a sociedade.

Imagine uma história que comece assim: o presidente dos Estados Unidos anuncia uma reunião para os bebês e o enquanto eles para o trabalho, alguém sobre amigos interrogados ao redor do globo. Ele não conta para ninguém, mas logo sua mulher se dá conta de que ele ficou louco. Seus amigos mais próximos também. Eles se juntam e decidem que, se ele tem apenas mais três meses no cargo, por que entregar as coisas agora? Eles então orbertera para o presidente. Mas não sabemos que ele tem "uma coisa no bolso" e um jogo nessa posição pode transformar nosso mundo complicado em um inferno universal.

PROGRESSÃO PESSOAL

Guie as ações profundamente para os relacionamentos íntimos e para a vida interna dos personagens.

Se a lógica da sua ambiente não lhe permitir para fora, então vá para o fundo. Comece com um conflito pessoal ou interno que requer equilíbrio, mas ainda assim parece relativamente solúvel. Então, enquanto o trabalho progredir, mudele a história para baixo - emocionalmente, psicologicamente, fisicamente, moralmente - para os segredos ocultos, as verdades não ditas, que estão encobertas por uma máscara pública.

GENTE COMO A GENTE e confinado a uma família um amigo e um médico. Da tensão entre mãe e filho que parece reiniciar com comunicação e amor.

ela deve para a dor unida. Enquanto o pai parece lentamente que deve escolher entre a sanidade de seu filho e a unidade de sua família, a esposa leva o menino para o suicídio, a mãe à confissão de seu desejo pelo próprio filho e o marido perde a mulher que ama profundamente.

CHINATOWN tem um design elegante que combina ambas as técnicas, criando sistematicamente o externo e o interno. Um detetive é comovido por investigar um homem por adultério. Então, como uma mancha de petróleo, a ação se espalha para fora em um círculo crescente que engole a prefeitura, com milhares de moradores do Vale de San Fernando, até consumir todos os cidadãos de Los Angeles. Ao mesmo tempo, ela mergulha para dentro. Gritos sob constante violência: chutes na virilha, golpes na cabeça, seu nariz é cortado. Mulroney é anaco, unco, entre pai e filha é exposto, até que o passado negro do protagonista se repete causando a morte de Evelyn Mulroney e jogando uma explosão no meio de um arbo/pai insano.

ASCENSÃO SIMBÓLICA

Conserva a carga simbólica das imagens do filme do particular ao universal, do específico ao arquétipo.

Uma história bem contada é a fonte de um bom filme. Mas uma história bem contada com o poder adicional de simbolismo subliminar levanta a narrativa para o próximo nível de expressividade, e a recompensa pode ser um ótimo filme, simbolicamente muito potente. Como as imagens dos nossos sonhos, ele invade a mente inconsciente e toca-nos profundamente, mas apenas se estivermos inconscientes de sua presença. Se, com má fé, rotulamos as imagens como "simbólicas", sua carga é destruída. Mas se elas forem colocadas silenciosas, gradual e despretensiosamente na narrativa, nos comovemos profundamente.

Progressão simbólica funciona desta maneira: começa com ações, locações e papéis que representam apenas eles mesmos. No entanto, enquanto a história progride, escolhe imagens que carreguem um sentido cada vez maior, até que não há mais dúvidas, personagens, ambientes e eventos representam ideias universais.

O FRANCO ATRADOR nos apresenta tribulações da existência do homem na Pensilvânia que gostam de cigar, beber cerveja e fumar. Eles não são cotados quanto a cidade onde vivem. Mas enquanto os eventos progredem, ambientes, papéis e ações tornam-se mais e mais carregados simbolicamente, crescendo das páginas de tigre no Vietnã às cenas altamente simbólicas em um cassino de Saigon que homens jogam solita-russa por dinheiro, culminando na cena final de um

uma montanha. O protagonista, Michael (Robert De Niro) progride de operário a soldado, e então a "O Caçador", o homem que mata.

A ideia governante do filme é: *Salvamos nossa própria humanidade quando fazemos de melhor sobre nós mesmos.* Se o caçador derrama sangue o suficiente, logo ele ficará sem um alvo e virará a arma para si mesmo. Ou ele literalmente se mata, como Nick (Christopher Walken), ou, mais provavelmente, ele se mata no sentido de que ele não consegue mais sentir nada e morre por dentro. A mãe manda Michael em sua fúria de raça, armado, para o topo de uma montanha. Lá, em um precipício, a presa, um alce magnífico surge da névoa. Uma imagem arquétipo: *caçar e morrer ao topo de uma montanha.* Por que no topo de uma montanha? Porque as "grandes coisas acontecem" ao topo de uma montanha. Michael não recebeu os Dez Mandamentos na montanha da sua casa, e sim no topo de uma montanha.

O EXTERMINADOR DO FUTURO toma uma progressão simbólica em uma direção diferente, não para o topo de uma montanha, mas para um labirinto. Iniciado com imagens comuns de pessoas comuns em ambientes comuns, ele conta a história de Sarah Connor, uma garçote de lanchonete em Los Angeles. De repente, o Exterminador e Reese explodem no presente, vindos de 2029 e perseguem Sarah pelas ruas de T.A., um tentando matá-la e o outro salvá-la.

Aprendemos que no futuro os robôs se tornam autoconscientes e tentam acabar com a raça humana que os criou. Eles quase conseguem quando os remanescentes da humanidade são levados a revolta pelo carismático John Connor. Ele usa o fogo contra os robôs e quase acaba com eles, quando os robôs inventam uma máquina do tempo e mandam um assassino para o passado matar a mãe de Connor antes que ele nasça, portanto eliminando Connor da existência e evitando a guerra para os robôs. Connor captura a máquina do tempo, descobre o plano, e manda seu agente, Reese, matar o monstro antes que ele mate sua mãe.

As ruas de Los Angeles formam um arquétipo de um labirinto antigo. Aventuras, lutas, mas sem saída, corredores de edifícios que confundem os personagens até eles descobrirem o caminho para sua criação confusa. Lá, Sarah, como Teceu no centro do labirinto munoano luta com o meio-homem/meio-trovo Minotouro, confronta o meio-homem/meio-robô Exterminador. Se unguilar o demônio, ela, como a Virgem Maria, dará luz ao salvador da humanidade, John Connor (JC) e vai matá-lo para que libere a humanidade na resistência à vida do holocausto. Sarah progride de garçote para deusa, e a progressão simbólica do filme o levanta sobre quase todos os outros de seu gênero.

ASCENSÃO IRÔNICA

Transforme a progressão com ironia

Ironia é a manifestação mais fácil de fazer da estória, aquele delicioso sentimento de "a vida é bem assim". Ela vê a vida na dualidade; ela busca com nossa existência para daí, consciente do abismo infimo entre o que parece e o que é. Ironia verbal pode ser encontrada na discrepância entre palavras e seus significados — uma fonte primária de piadas. Mas na música, a ironia brinca com ações e resultados — a fonte primária da energia da música, entre a aparência e a realidade — a fonte primária da verdade e da emoção.

Uma sensibilidade irônica é um recurso poderoso, uma lâmina para cortar a verdade, mas que não pode ser usada diretamente. Não há nada de bom em um personagem que passe pela estória dizendo "que irônico!" Como o simbolismo, apontar para a ironia destrói. A ironia deve ser fina, casualmente soa com uma, com a consciência aparentemente inocente do alívio que cria o com a fé de que o público vai entendê-la. Pois a ironia é assegurada por natureza, ela define uma definição mais direta e é mais bem explicada por exemplos. Abaixo seguem seis padrões usuais da estória com um exemplo para cada.

1. Ele finalmente consegue o que sempre quis... mas tarde demais para ele.

OTELLO: O Mouro finalmente consegue o que ele sempre quis, uma mulher que fosse honesta com ele e que nunca o trairia com outro homem... mas quando descobre isto, é tarde demais, pois acabou de matá-la.

2. Ele é empurrado para cada vez mais longe de sua meta... para descobrir que ele estava sendo levado direto a ela.

POR FAVOR, MATEM MINHA MULHER: Sam (Denny Da Vito), um empresário ganancioso rouba uma ideia de Sandy (Helen Slater) e consegue uma fortuna, tem pagu-lhe um centavo de royalties. O marido de Sandy, Ken (Judge Reinhold), decide sequestrar a mulher de Sam, Barbara (Beau Bridges), e cobra dois milhões pelo resgate, o que ele só se a dívida de Sam com sua mulher. Mas quando Ken sequestra Barbara, ele não sabe que Sam está indo para casa assassinar sua mulher obesa e magra. Ken liga para Sam pedindo milhões, mas Sam, muito feliz, recusa-se a pagar. Ken abala o preço até dez mil dólares, quando Sam diz "por que você não mata a mulher e acaba com isso de uma vez?"

Enquanto isso, Barbara, presa no porão dos Kessler, transfere seu círculo em um spa. Ela segue todos os programas de exercício na TV, Sandy é uma excelente cozinheira de comidas naturais e, como resultado, Barbara perde mais peso do que perdeu nos melhores spas da América. Consequentemente, ela ama seus sequestradores. E quando eles contam que vão ter que deixá-la ir porque seu marido não pagou o resgate, ela se vira para eles e diz "eu pago o dinheiro para vocês!" Esse é o Primeiro Atto.

3. Ele joga fora o que, mais tarde, descobre ser indispensável para sua felicidade.

MOULIN ROUGE: Toulouse-Lautrec (Jose Ferrer), um artista aleijado, se apaixona pela bailarina Suzanna (Mylène Dumas). Mas não consegue obter coragem para contar a ela. Ela o acompanha como amiga por Paris. Lautrec fica convencido de que a única razão pela qual ela o acompanha é que isso dá a ela a oportunidade de encontrar belos homens. Embriagado, tem um acesso de raiva e a acusa de usá-lo, e então foge de sua vida.

Algum tempo depois ele recebe uma carta de Suzanna: "Quando Toulouse, sempre disse que um dia você pudesse me amar. Agora me dei conta de que você não vai me amar nunca. Portanto, aqui está a oferta de outro homem. Não o amo, mas ele é gentil e você sabe que minha situação é desesperadora. Adieu" Lautrec procura freneticamente por ela, mas de fato ela foi embora para morar-se com outro. Eleito, bebe até morrer.

4. Para alcançar uma meta, ele inconscientemente dá os passos necessários para distanciar-se dessa meta.

TOOTSIE: Michael (Dustin Hoffman), um ator desempregado cujo perfeccionismo irrita todos os produtores de Nova York, fingem ser uma mulher e é chamado para o elenco de uma comédia. No set, encontra e se apaixona por Julie (Jessica Lange). Mas ele é um ator tão brilhante que o pai da moça (Charles Durning) quer casar com ele, enquanto Julie suspeita que ele seja lesbica.

5. A ação que ele faz para destruir algo torna-se extremamente necessário para destruir a si próprio.

O PELADO DA CARNE: Reverendo Davidson (Walter Matthau), um fanático religioso, luta para salvar a alma de uma prostituta, Sadie Thompson (Joan Crawford). No entanto, ele sucumbe à luxúria por ela, catapulta e depois se mata por desamor.

6. *Ele vem a possuir algo que essencialmente o fará miserável, faz de tudo para se livrar disso... para descobrir que isso é o que lhe fará feliz.*

LEVADA DA BRECA: quando uma socialite maluca, Susan (Katherine Hepburn), inesperadamente rouba o carro do inocente e repentinamente paleontólogo Dr. David Huxley (Cary Grant), ele gosta do que vê e gruda no rapaz como cola. Ele tenta de tudo para se livrar dela, mas ela finca suas garras lúbricas, principalmente roubando seu carro, a "clavícula intercostal" de um brontossauro (se existisse algo como um "clavícula intercostal" pertenceria a uma criatura com sua cabeça presa bem abaixo do seu ombro). A persistência de Susan é recompensada, quando transforma David de uma criança fossilizada em um adulto de bem com a vida.

A chave das progressões mágicas e a certeza e a precisão. Como CHINATO, CONTRASTES HUMANOS, e muitos outros filmes sobreboos, são estúdios sobre protagonistas que acham que sabem certamente o que deve ser feito, e têm um plano preciso para isso. Ele acha que a vida é A, B, C, D e E. Nesse momento a vida adota lhe visar de costas, chutar seu corpo e, com um sorriso malicioso dizer: "hoje não, amigo. Hoje é B, D, C, B e A. Desculpa."

O PRÍNCÍPIO DA TRANSIÇÃO

Uma história sem um senso da transição tende a propiciar de cena em cena. Tem pouca continuidade porque nada liga as cenas. Quando fazemos um diagrama de ciclos de ação crescente, devemos ao mesmo tempo criar uma transição, para que o público passe suavemente de uma para outra. Entre duas cenas, portanto, produzimos um dos três elementos, que liga a cena da cena A com a cabeça da cena B. Geralmente achamos esse terceiro elemento em um dos três lugares: o que as duas cenas têm em comum, o que elas têm de oposto

O terceiro elemento é a articulação para uma transição; algo em comum entre duas cenas ou contraposto entre elas.

Exemplos

1. *Um trapo de santificação.* Em comum: corte de uma criança machucada por um adulto infantil. Em oposição: corte de um protagonista desajeitado para um antagonista elegante.

2. *Uma ação.* Em comum: as preliminares do amor para o saborar do pós-sexo. Em oposição: do tagarelar para o silêncio fúo.

3. *Um objeto.* Em comum: do assalto de uma cozinha para uma dormição. Em oposição: do Congo para a Arábia.

4. *Uma palavra.* Em comum: uma frase reposta de cena para cena. Em oposição: do cumprimento para o xingamento.

5. *Uma qualidade de luz.* Em comum: das sombras da alvorada para as cores do crepúsculo. Em oposição: do azul para o vermelho.

6. *Um som.* Em comum: de ondas: lambendo a costa para a respiração de alguém que dorme. Em oposição: da seda acariciando a pele para o ranger dos pneus.

7. *Uma ação.* Em comum: do nascimento de uma criança para a abertura de uma porta. Em oposição: da tela virada de um preto para um velho agonizando.

Após um século de cinema, clichês de transição abundam. Ainda assim, não podemos deixar a tarefa. Um estudo imaginativo de quaisquer duas cenas encontrará uma ligação.

CRISE, CLÍMAX, RESOLUÇÃO

CRISE

Crise é a terceira parte do drama em cinco partes. Ela significa decisão. Personagens agem espontaneamente cada vez que abrem suas bocas para dizer "isso" e não "aquilo". A cada cena, tomam uma decisão, de fazer uma ação ou vez do outro. Mas Crise com C maiúsculo é a decisão suprema. O ideograma chinês para Crise significa dois conceitos: Perigo/Oportunidade - "perigo" porque uma decisão errada nesse momento faz com que perdamos para sempre o que queremos; "oportunidade" porque a escolha certa permite-nos alcançar nosso desejo.

A jornada do protagonista o carregou através de Complicações Progressivas até que todas as ações para alcançar seu desejo se esgotaram, exceto uma. Ele agora se encontra no fim da linha. Sua próxima ação é a última. Não há amanhã. Não há segunda chance. Esse momento de oportunidade perigosa é o ponto de maior tensão na estória, quando tanto o protagonista quanto o público sentem que a questão "no que isso vai dar?" será respondida na próxima ação.

A Crise é a Cena Obrigatória da estória. Do momento seguinte em diante, o público esteve antecipando com uma vivacidade crescente a cena em que o protagonista enfrentará face a face com as forças do antagonismo mais poderosas e focadas em sua existência. Esse é o momento, podemos dizer, que garante o Objeto do Desejo; seja o monstro livre de TUBARÃO ou o momento metafísico da transcendência em A FORÇA DO CARINHO. O público se aproxima da Crise cheio de expectativas misturadas com incerteza.

A Crise deve ser um verdadeiro dilema - uma escolha entre bens irrecorríveis.

vid, o menor de dois males, ou os dois, ao mesmo tempo, que colocam o protagonista sob a pressão máxima de sua vida.

Esse dilema confronta o protagonista, que, quando face a face com as forças do antagonismo mais poderosas e focadas de sua vida, deve tomar uma decisão de fazer uma ou outra ação, em uma última tentativa para alcançar seu Objeto de Desejo.

Como o protagonista escolhe nos dá a visão mais penetrante do personagem profundo, a expressão suprema de sua humanidade.

Basta uma reviravolta o valor mais importante da estória. Se houve qualquer dúvida sobre qual valor é o central, quando o protagonista toma a Decisão da Crise, o valor primário emerge.

Na Crise, a força de vontade do protagonista é testada severamente. Como sabemos da vida, tomar decisões é muito mais difícil do que agir. Frequentemente nós adiamos algo pelo maior espaço de tempo possível, e então quando finalmente tomamos uma decisão e conseguimos a ação, ficamos surpresos por sua relativa facilidade. Nós ficamos imaginando o porquê de termos feito algo, até nos darmos conta de que a maioria das ações da vida está dentro do nosso alcance, mas as decisões requerem força de vontade.

A CRISE DENTRO DO CLÍMAX

A ação que o protagonista escolhe fazer torna-se o evento consumado da estória, causando um Clímax da Estória positiva, negativo ou transtorno positivo/negativo. Se, contudo, quando o protagonista faz a ação climática nós sabemos mais uma vez a brecha entre expectativa e resultado, se conseguimos separar a probabilidade da necessidade só mais uma vez podemos lidar com fechamento magistral que o público se lembrará para o resto da vida, pois um Clímax construído ao redor de um Ponto de Virada é o mais satisfatório de todos.

Llevamos o protagonista através de progressões que asseguram uma ação após a outra até que ele alcance o limite, passe que finalmente compreendeu seu mundo e sabe o que fazer em seu último esforço. Ele retira as últimas gotas de sua força de vontade, escolhe uma ação que creia ser a melhor para alcançar seu desejo, mas, como sempre, seu mundo não coopera. A realidade se divide e ele tem de improvisar. O protagonista pode ou não conseguir o que quer, mas não vai ser da maneira que esperava.

Compare GUERRA NAS ESTRELAS com O IMPÉRIO CONTRA-ATA.

Cheia de Crise de GUERRA NAS ESTRELAS, Luke Skywalker ataca a "Estrela da Morte", uma fortaleza humana tão grande quanto um planeta. Mas ela não está completamente construída. Há uma abertura vulnerável em um lado da esfera. Luke não deve apenas atacar pela abertura, mas também acertar um ponto vulnerável dentro dela. Ele é um piloto veterano, mas trata com sucesso o ponto fraco. Enquanto ele manobra sua nave pelo computador, ele ouve a voz de Obi-Wan Kenobi: "Use a Força. Use a Força".

Um dilema difícil entre bens irreconciliáveis: o computador conta a misteriosa "Força". Ele tem com a sugestão da escolha, então empurra seu computador para o lado, vai por instinto para dentro da abertura e solta um torpedo que atinge o ponto fraco. A destruição da Estrela da Morte é o clímax do filme, uma ação vital da conclusão da Crise.

O IMPÉRIO CONTRA-ATACA, em contraste, vive completamente do Clímax. Logo após Darth Vader, Luke é tomado por uma Crise de coragem. Bens irreconciliáveis: ele pode atacar e matar Darth Vader ou fugir e salvar sua vida. O menor de dois males: ele pode atacar Vader e ver morrer, ou fugir, fazendo dele um covarde. Tratando seus amigos. Luke junta sua coragem e escolhe lutar. Contudo, quando Vader dá um passo para trás e diz "você não pode me matar, Luke... eu sou seu pai", a realidade de Luke se desvanece. Em um instante ele se dá conta da verdade e agora deve tomar ainda outra Decisão Crítica: matar ou não seu pai.

Luke confronta a agonia dessa decisão e escolhe lutar. Mas Vader corta sua mão e Luke sai para o convés. Ainda não acabou. Vader anuncia que quer Luke em sua campanha para trazer "ordem às coisas" do universo. Uma segunda Brecha surge quando Luke percebe que seu pai não lhe quer morto, ele quer lhe oferecer um trabalho. Ele deve fazer uma terceira Decisão Crítica, o dilema do menor de dois males: jurar-se ao "lado negro" ou tirar sua própria vida? Ele faz a escolha heróica e quando estas Brechas explodem, o Clímax nos dá visões internas profundas que unem os dois filmes.

Colocação da crise

A localização da Crise é determinada pela duração da ação climática.

Geralmente, Crise e Clímax ocorrem nos minutos finais e na mesma cena. THEIMA E LOUISE: na Crise, as mulheres enfrentam o maior de dois males: primeiro começa a morte. Elas oferecem uma paz a outra e tomam sua Decisão Crítica de "ir embora", uma escolha conjunta de tirar suas próprias vidas. Elas imediatamente

dirigem seu carro para dentro do Grand Canyon — um Clímax extraordinariamente breve alongado por sua filmagem em câmera lenta e pela imagem congelada do carro suspenso sobre o abismo.

Contudo, em outras histórias o Clímax se torna uma ação expansiva com suas próprias progressões. Como resultado, é possível usar a Decisão Crítica para viver o Penúltimo Clímax de Atto, preenchendo todo o ato final com ação climática.

CASABLANCA: Rick persegue Ilsa até que ela se rende a ele no Clímax do Segundo Atto, dizendo que ele deve tomar as decisões por todos. Na próxima cena, Ilsa pressiona Rick a juntar-se novamente à causa antifascista. Esse dilema entre bens irreconciliáveis vem o ato, com a abnegada Decisão Crítica de Rick de devolver Ilsa a Laszlo e colocar o casal em um avião de volta para a América, uma escolha que define o personagem e reverte seu desejo consciente por Ilsa. O terceiro ato de CASABLANCA são quinze minutos de ação climática que desenrola o esquema surpreendente de Rick para ajudar o casal a escapar.

Em exemplos mais raros, a Decisão Crítica segue imediatamente o Incidente Incitante e o filme inteiro se torna ação climática.

AMES BOND: Incidente Incitante: a missão de capturar um supérstite é oferecida a Bond. Decisão Crítica: Bond aceita a missão — uma escolha de certo/errado e não um verdadeiro dilema, pois jamais lhe ocorreria escolher outra coisa. Desse ponto em diante, todos os filmes de Bond são uma elaborada progressão de uma única ação: a perseguição ao vilão. Bond nunca toma uma decisão substancial, simplesmente escolhe que métodos utilizar na busca.

DESPEDIDA EM LAS VEGAS tem uma forma idêntica. Incidente Incitante: o protagonista é demitido e recebe uma compensação relativamente grande. Ele imediatamente toma sua Decisão Crítica: ir para Las Vegas e beber até a ruína. Desse ponto em diante o filme se torna uma progressão mista em direção à morte enquanto ele persegue seu desejo.

O IMPÉRIO DOS SENTIDOS: Inocente Incitante: amantes se encontram nos primeiros dez minutos e decidem abandonar a sociedade e a normalidade por uma vida de obsessão sexual. Os próximos cem minutos de filme são devotedos a experiências sexuais que eventualmente os levam à morte.

O grande risco em colocar a Crise no calcanhar do Incidente Incitante é a repetição. Siga filmes de ação de grande argumento com padrões repetitivos de perseguição/luta, perseguição/luta, perseguição/luta, ou seja as repetições de baixo orçamento, beber/beber/beber ou fazer amor/fazer amor/fazer amor, os problemas de variação e progressão podem perturbar o filme. Ainda assim, o domínio dessas técnicas pode produzir trabalhos brilhantes, como nos exemplos acima.

O DESIGN DA CRISE

A pesar da Decisão Crítica e da ação climática usualmente ocorrem em tempo contínuo, na mesma locação e nos últimos momentos da narrativa, não é uncommon a Decisão Crítica ocorrer em um lugar e o Clímax da História mais tarde em outro ambiente.

O valor do amor em KRAMER VS KRAMER torna-se negativo no Clímax do Segundo Atto, quando o juiz dá a custódia para a ex-mulher de Kramer. Quando o Terceiro Atto abre, o advogado de Kramer explica a situação. Kramer perde, mas pode ganhar com um apelo. Para isso, contudo, terá de colocar seu próprio filho na cadeira do júri e fazer a criança escolher entre quem quer viver. O garoto provavelmente escolherá Kramer, e ele vai vencer. Mas colocar uma criança nessa idade em público é forçá-la a escolher entre sua mãe e seu pai vai transformar sua psique para o resto da vida. Um dilema duplo de necessidades próprias contra necessidades alheias, o seu sofrimento e o sofrimento do outro. Kramer olha em seus olhos e diz: "não, não posso fazer isso". Conta para o Clímax, uma caminhada no Central Park, um rio de lágrimas quando o pai explica para seu filho como serão suas vidas agora e como elas serão separadas.

Se a Crise ocorre em um lugar e o Clímax, mais tarde, em outro, devemos encará-las em um corte, fundidos em tempo e espaço fílmico. Se não, nós corremos o risco de criar material - uma catástrofe, por exemplo - e destruímos a energia contida do público para um estáclimax.

A decisão da Crise deve ser um momento estático deliberado.

Essa é a regra obrigatória. Não o roteiro fora do texto, ou passe por cima. O público quer sofrer com o protagonista toda a dor desse dilema. Nós congelamos esse momento porque o ritmo do último movimento depende dele. Uma quantidade de movimento emocional foi criada até esse ponto, mas a Crise controla esse fluxo. Quando o protagonista passa pelo dilema, o público se pergunta: "o que ele vai fazer? O que ele vai fazer?" A tensão cresce cada vez mais, então o protagonista faz uma escolha de ação, que comprime a energia e explode no Clímax.

THÉRIMA E LOUISE: essa Crise é atuada com maestria enquanto as duas mulheres jogam com a palavra "vamos". "Isa disse, vamos". "Vamos? O que vai fazer dizer com vamos?" "Bem, apenas vamos". "Você quer dizer, vamos?" Elas hesitam e hesitam, enquanto a tensão cresce e o público respira para que elas não saiam, mas ao mesmo tempo está embasbacado com sua coragem. Quando o corte acontece, o corte em movimento, a dinâmica de ansiedade compassiva explode no Clímax.

293

O FRANCO ATIRADOR: Michael segue até o topo da montanha. Com a pressa em seu campo de visão, ele mata. A tensão cresce e comprime enquanto o momento se estende e o público sente a morte desse belo ato. Nesse ponto da Crise o protagonista toma uma decisão que o leva a uma mudança profunda. Ele abanda a arma e, de um homem que tira vidas, transforma-se em um homem que salva vidas. Essa reversão equivale ao Primeiro Clímax de Atto. A composição contida do público é desarmada sobre o último movimento da história, quando Michael volta correndo para o Vietnã salvar a vida de seu amigo, enchendo o ato final com uma ação climática crescente.

CLÍMAX

O Clímax da História é a quinta parte de uma estrutura em cinco partes. Essa Reversão Maior culminante não é necessariamente cheia de barulho e violência. Em vez disso, deve estar repleta de significado. Se eu pudesse mandar um telegrama para todos os produtores do mundo, ele teria essas seis palavras: "Significado Prático Éssencial". Não o dinheiro, não o sexo, não os efeitos especiais, não as estrelas de cinema, não a tecnologia luxurriante.

SIGNIFICADO: uma revolução nos valores, indo do positivo ao negativo ou do negativo ao positivo com ou sem ironia - um valor mudado em sua carga médica que é absoluto e irreversível. O significado dessa mudança move com o coração do público.

A ação que cria essa mudança deve ser "pura" clara e autovidente, não exigindo explicações. Diálogo ou narração para explicar é chato e redundante.

A ação deve ser apropriada às necessidades da história. Ela pode ser simbólica: a sublime sequência de barulho que é o clímax de TEMPO DE GLÓRIA. A ou trilha e fora de contexto: uma mulher se levanta após uma conversa com o marido, faz uma mala e sai porta afóra. Essa ação, no contexto de GENTE COMO A GENTE, é eschaptante. Na Crise, os valores de amor e unidade familiar se inclinam para o positivo quando o marido desapeadamente expõe o amor secreto da família. Mas no Clímax o momento que sua mulher vai embora, vão para um negativo absoluto e irreversível. Se, por outro lado, ela ficasse, seu ódio pelo filho poderia finalmente levar o garoto ao suicídio. Portanto, a saída dela é colada por um contraponto positivo que fecha o filme em uma nota negativa e dolorosa.

O Clímax do último ato é seu grande salto imaginativo. Sem ele, você não

293

sem estória. Até que o clima, sem personagens espessos como pacientes, sofrendo e seando por uma cura.

Uma vez que o Clímax está em seus rins, as estórias são resacas, de forma significativa, para trás e não para frente. O fluxo da vida move da causa ao efeito, mas o fluxo da criatividade é frequentemente vai do efeito à causa. Uma ideia para o Clímax surge sem suporte na imaginação. Alguns precisam trabalhar de trás para frente para sustentar a realidade ficcional, supondo os como a os porquê. Trabalhamos a partir do final para ter certeza de que, por Ideia e Condição, rodagem, bem, ação ou falta de diálogo de alguma forma se relacione ou de pistas para essa grande revelação. Todos os filmes devem ser tratados ou assumidamente justificadas sob a luz do Clímax. Se eles podem ser contados sem afetar o impacto do final, eles têm de ser contados.

Se a lógica permitir, coloque o clímax de uma subtrama dentro do Clímax da Trama Central. Esse é um efeito maravilhoso; uma ação final do protagonista resolve tudo. Quando Rick põe Lando e Ilsa no avião em CASABLANCA, ele resolve a Estória de Amor da trama principal e o Drama Político da subtrama: eis o conceito do Capitão Renault no patriotismo, mesmo o Major Strasser e, nós sabemos, se torna a chave para a vitória na Segunda Guerra Mundial... agora que voltou a luta.

Se este efeito multiplicativo não for possível, as subtramas devem impotentes devem atingir seu clímax; mais cedo, segundo das de importância um pouco menor, em um movimento crescente até o Clímax da Trama Principal.

William Goldstein argumenta que a chave para o final de toda história é dar ao público o que ele quer, mas não de maneira que ele espere. Um princípio muito perigoso: não de tudo, o que o público quer? Muitos produtores dizem sem pensar que o público quer um final feliz. Eles dizem um pouco filmes com final positivo tendem a ganhar mais dinheiro que filmes com final negativo.

A razão disso é que uma pequena porcentagem do público não vê nenhum filme que lhe possa dar uma experiência despiratosa. Geralmente são desculpa e que eles têm tragédia suficiente em suas vidas. Mas se observarmos de perto, descobrimos que eles não evitam emoções negativas apenas nos filmes, eles as evitam na vida. Tais pessoas pensam que a felicidade significa menos sofrimento, portanto, não sentem algo profundamente. A profundidade de nossa alegria é diretamente proporcional ao que sofremos. Vítimas do Holocausto, por exemplo, não criam filmes tristes. Eles vão por que suas histórias se passam seu passado e se tornam profundamente catárticas.

Na verdade, filmes com final negativo são frequentemente os maiores sucessos comerciais: LIGAÇÕES PERIGOSAS, oitenta milhões de dólares, A GUERRA DOS ROSES, cem e cinquenta milhões, O PACIENTE INGLÊS, duzentos e vinte e cinco milhões. O PODEROSO CHEFÃO - PARTE II vendeu uma soma

inconcebível. Para a grande maioria, não importa se o filme acaba bem ou mal. O que o público quer e necessita emocionalmente em Clímax que corresponda às suas expectativas. Como deveria terminar O PODEROSO CHEFÃO - PARTE II? Michael perdeu Fredo, saiu da prisão e se muda para Boston com a família para abrir uma seguradora? O Clímax desse filme magnífico é verdadeiro, belo, e completamente satisfatório.

Quem determinará qual emoção particular vai satisfazer o público no final do filme? O escritor. De modo que conta sua estória do princípio, ele amarra para o público: "espere um final positivo" ou "espere um final negativo" ou "espere alguma coisa". Tendo provocado certa emoção, seria desastroso não a entregar. Então, damos ao público a experiência que prometemos, mas não da maneira esperada. Isso é o que separa o artista do amador.

Nas palavras de Aristóteles, um final deve ser "inevitável e inesperado". Inevitável no sentido de que quando o Incidente Incitante ocorre, não parece possível, mas no Clímax, quando o público olhar para trás, deve sentir que o caminho que a narrativa tomou era o único caminho possível. Dados os personagens e seu mundo como viemos a entendê-lo, o Clímax foi inevitável e satisfatório. Mas ao mesmo tempo deve ser inesperado, acontecendo de uma maneira que o público não pode antecipar.

Qualquer um pode escrever um final feliz - é só dar aos personagens o que eles querem. Ou um final triste - é só matar todo mundo. Um artista não dá a emoção que promete... mas com uma onda de vontades inesperadas que ele seguiu até um Ponto de Virada dentro do próprio Clímax. Assim, quando o protagonista improviza sua tentativa final, pode ou não alcançar seu desejo, mas a enciclope de vontades que vazam da brecha nos entregam a emoção esperada, mas de uma maneira que não poderíamos prever.

O Ponto de Virada dentro do Clímax de PELAS ONDAS DO AMOR é um exemplo recente e perfeito. Essa Brecha indolente atenciosa e público para trás, até o início do filme, para enxergar com choque e deleite a verdade máfica que se escondem atrás de cada cena.

A chave para um grande final, como disse François Truffaut, é criar uma combinação de "Espectáculo e Verdade". Quando Truffaut diz "Espectáculo" não quer dizer efeitos explosivos, e sim um Clímax escrito para os olhos, não para os ouvidos. Foi "Verdade", ele quer dizer Ideia Governante. Em outras palavras, Truffaut nos pede para criar a Imagem-Chave do filme - uma única imagem que adiciona e concentra todo o significado e a emoção. Como a coda de uma sinfonia, a Imagem-Chave dentro da ação climática ecoa e ressoa tudo o que já passou. É uma imagem tão ligada à história que, quando liberada, o filme inteiro vem junto.

OURO E MALDIÇÃO: McTeague desabando no deserto, acurrido ao ponto que acabou de matar. O TESOURO DE SIERRA MADRE: Fred C. Dobbi

(Humphrey Bogart) morrendo enquanto o vento ampara seu corpo de volta para as montanhas. A DOCE VIDA: Ruben (Marcello Mastroianni) dando adeus a sua mulher ideal - um ideal que, ele percebe, não existe. A CONVERSAÇÃO: o pai-moço Harry Corb (Gene Hackman) revirando seu apartamento em busca de um microfone escondido. O SÉTIMO SELO: O Cavaleiro (Max Von Sydow) levando a família para o casamento. O GAIROTO: Carlota (Charles Chaplin) levando a Counce para não em direção a uma futuro feliz. NA CORDA BAMBÁ: Karl Childers (Billy Bob Thornton) olhando fixamente, em um silêncio assustador, para a janela do hospital. Troque a Chave dessa qualidade e nenhuma são alcançadas.

RESOLUÇÃO

A Resolução, quanto parte da estrutura em cinco partes, é qualquer material deixado após o Clímax e tem três usos possíveis.

Primeiro, se a lógica da narrativa não deixar a oportunidade para uma volta, mas atingir o clímax antes ou durante o Clímax da Trama Central, ela precisará de uma cena própria no final. Isso, contudo, pode ser estendido. O coração emocional da história está na trama principal. Além disso, o público está levantando-se para a saída, e está forçado a sair-se novamente para assistir uma cena de interesse secundário.

No entanto, esse problema pode ser resolvido:

UM CASAMENTO DE ALTO RISCO: a filha do Dr. Sheldon Kornper (Alan Arkin) é a noiva do filho do Vince Mound (Peter Falk). Vince é um agente enloquecido da CIA que virtualmente rapta Sheldon de seu consultório e o carrega em uma missão para impedir que um diador banqueiro destrua o sistema monetário internacional com notas de vinte dólares falsificadas. A Trama Central surge o clímax com Vince e Sheldon escapando de um pelotão de fuzilamento, capturando o diador e secretamente colocando cinco milhões em cada bolso.

Mas a subtrama do casamento foi deixada aberta. Então o escritor Andrew Bergman cortou do pelotão de fuzilamento para uma cena de Resolução em sentido do casamento. Enquanto a festa aguarda impacientemente, os pais chegam de passagem, usando smoking. Cada um dá a seu respectivo filho ou filha um milhão em dinheiro. Substituímos um casal feliz e desce um agente da CIA irritado. A tensão cresce. Parece que a trama principal está de volta e que os pais vão ser presos por roubar dez milhões. O agente de cam amarrada se aproxima e de fato está nervosa. Por quê? Ele não foi convidado. E ainda mais, ele fez uma vaquinha no escritório e trouxe cinquenta dólares em Bilhotes de Poupança dos Estados Unidos para o noivo.

e para a noiva. Os pais aceitam esse presente generoso e incluem-no nas lembranças. FADE OUT.

Andrew Bergman usou a trama principal na Resolução. Imagina se a mesma terminasse no pelotão de fuzilamento, e então cortasse para um casamento no jardim com as famílias felizes reunidas. A cena teria se arrastado enquanto o público se aborrece nas cadeiras. Mas ao trazer a Trama Central de volta à vida só por um momento, o roteirista criou uma filmagem dinâmica, manteve sua Resolução de volta com o corpo do filme e seguiu a reação até o final.

Um segundo uso para a Resolução é mostrar o amadurecimento dos cineas elíticos. Um filme que expressa progressos abrindo as consequências para a sociedade pode ter seu Clímax reservado aos personagens principais. O público, porém, sabe de muitos personagens secundários cujas vidas serão mudadas pela ação climática. Isso motiva um evento social que satisfaz nossa curiosidade ao trazer todo o elenco para um lugar onde a câmera possa mostrá-los como esses vivos mudaram: a festa de aniversário, o piquenique na praia, a casa ao Ovo da Páscoa em FLORES DE AÇO, os créditos satíricos de O CLUBE DOS LAFA, ESTES.

Mesmo se estes dois usos não se aplicarem à história, todos os filmes precisam de uma Resolução como uma cortina para a audiência. Pois se o Clímax termina com o público, se eles estão rindo sem parar, congelados de medo, maravilhados de indignação social, tentando enxergar as legítimas, é tudo de repente deixado tudo preto e todas as credições. Isso é a culpa para isso, e eles o fúrio todos de emoção, trocando uns aos outros ao espanto, derrobando as chaves do carro no chão melado de Pepsi. Um filme precisa do que o teatro chama de "cortina leve". Uma linha de descrição no final da última página que manda a câmera voltar lentamente, ou passar sobre algumas imagens por alguns segundos, para que o público possa respirar fundo, ajustar seus pensamentos e deixar o cinema com dignidade.

BRUNNEN

O ESCRITOR NO TRABALHO

O primeiro momento de qualquer obra é uma verdade.
ERNEST HEMINGWAY

O PRINCÍPIO DO ANTAGONISMO

Na minha experiência, o princípio do antagonismo é o mais importante e menos compreendido aspecto do trabalho do artista. Negligenciar esse conceito fundamental é a razão primeira pela qual muitos filmes não funcionam.

O PRINCÍPIO DO ANTAGONISMO: Um protagonista e sua história só podem ser tão intelectualmente fascinantes e emocionalmente convincentes quanto as forças do antagonismo permitirem.

A natureza humana é fundamentalmente conservadora. Nãara fazemos mais do que temos que fazer, gastamos mais energia do que temos que gastar, arriscamos se não temos que arriscar, mudamos *te não temos que mudar*. Por que deveríamos? Por que fazer algo de maneira difícil, se podemos conseguir da maneira fácil, a "maneira fácil" é, obviamente, mais econômica e subjetiva? Portanto, o que vai fazer com que o protagonista se torne um personagem completamente desenvolvido, multidimensional e profundamente empático? O que cria um roteiro a vida? A resposta para ambas as perguntas está no lado negativo da equação.

Quando essas poderosas e complexas forças do antagonismo que se opõem ao personagem, suas idéias e a história devem ser desenvolvidas. "Forças do antagonismo" não se referem necessariamente a um antagonista ou vilão específico. Em gêneros apropriados, inquiríveis, como em *O EXTERMINADOR DO FUTURO*, são óbvios, mas por "forças do antagonismo" queremos dizer a soma total das forças que se opõem ao desejo e à necessidade do personagem.

Se considerarmos um protagonista no momento do Incidente Incitante, e somarmos sua força de vontade e sua capacidade intelectual, emocional, social e física e então subtrairmos a força total do antagonismo decorrente de sua condição humana, mais seus conflitos pessoais, insinuações antagonistas e subterfúgos, deveremos ver claramente que ele é um vencedor. Tem uma chance de conseguir o que quer — mas apenas uma. Apesar de o conflito em um aspecto de sua vida parecer simples de ser resolvido, o total dos níveis de conflito deve parecer insuperável no início da jornada.

Não desperçamos energia no lado negativo da estória não apenas para levar o protagonista e outros personagens até o desenvolvimento completo — papéis que desafiaram a essência de milhões de autores do mundo — mas também para levar a própria jornada até o fim da linha, para uma conclusão brilhante e satisfatória.

Segundo esse princípio, um jogo de xadrez sobre um super-herói. Como transformar o Super-Homem em um zezurão Kripopton é um passo em direção certa, mas longe de ser suficiente. Observe o design engenhoso criado por Mark Puzo para o primeiro longa-metragem **SUPERMAN - O FILME**.

Puzo coloca Super-Homem (Christopher Reeve) contra Lex Luthor (Gene Hackman) que planeja uma arma diabólica: lançar dois misséis nucleares simultaneamente em direções opostas, um para Nova Jersey e o outro para a Califórnia. Super-Homem não pode estar em dois lugares ao mesmo tempo, então deve escolher a menor dos males: qual salvar? Nova Jersey ou Califórnia? Ele escolhe Nova Jersey.

O segundo missil atinge a Falha do San Andreas e inicia um terremoto que ameaça afundar a Califórnia no oceano. Super-Homem mergulha na falha e jura a Califórnia de volta com o continente com a criação de seu próprio corpo. Mas terremoto mata Lois Lane (Margot Kidder).

O Super-Homem se ajoelha e chora. De repente, o rosto de Joe-El (Marlon Brando) aparece e diz: "você não deve interferir no destino humano". Um dilema de bens inreconciliáveis: a regra sagrada de seu pai contra a vida da mulher que ama. Ele viola a lei de seu pai, vira ao redor da Terra, inverte a rotação do planeta, volta ao tempo e faz com que Lois Lane ressuscite — uma fantasia "felizes-para-sempre" que leva Super-Homem de um herói a um deus virtual.

LEVANDO A ESTÓRIA E O PERSONAGEM ATÉ O FIM DA LINHA

Sua estória contém forças negativas de tal intensidade que o lado positivo vai superar sua qualidade? Abaixo está uma técnica para guiar sua submissão e responder esta questão crucial.

Comece identificando o valor primário em questão em sua estória. Por exemplo, justiça. Geralmente, o protagonista vai esperear a carga positiva desse valor: as forças do antagonismo, a negativa. A vida, contudo, é útil e complexa, raramente um caso de um/ou, bom/mau, certo/errado. Existem graus de negatividade.

Primeiro, o valor *Contraditório*, o oposto direto do positivo. Nesse caso, *Injustiça*, *Lei* foram quebradas.

JUSTIÇA
POSITIVO

INJUSTIÇA
CONTRADITÓRIO

Entre o valor Positivo e seu Contraditório, contudo, existe o *Contrário*, uma situação que é de certa forma negativa, mas não o exato oposto. O Contrário de justiça é deslealdade, uma situação negativa, mas não necessariamente ilegal: nepotismo, racismo, amos burocráticos, influências desfavoráveis, desigualdades de todos os tipos. Representadores de deslealdade podem não competir com a lei, mas eles são justos para leis.

JUSTIÇA
POSITIVO

DESELEALDADE
CONTRÁRIO

INJUSTIÇA
CONTRADITÓRIO

O Contraditório, porém, não é o limite da experiência humana. No fim da linha está a *Negação da Negação*, uma força do antagonismo duplamente negativa.

Nossa mãe e a vida, e não a antinética. Na vida dos negativos não fazemos um positivo. No inglês, dois negativos são um erro gramatical, mas o italiano usa negativos duplos e até triplos para que a afirmação *sempre* o seu significado. Angustiado, um italiano poderia dizer "Non ho mai mai!" (Não vejo nada nunca!). Os italianos cocham a vida. Negativos duplos são positivos apenas na *manipulação* da lógica formal. Na vida as coisas ficam cada vez piores.

Engle e livro de estória originalizado em inglês. Na língua portuguesa, de origem latina, assim como os italianos, também utilizamos negativos duplos ou triplos, como de frase "ele não fez nada" (p. 12 do 7).

Uma estória que progredir até o limite da experiência humana em profundidade a amplitude de conflito deve mover-se por um padrão que fusione o Construtivo, o Contraditório e a Negação da Negação.

(A imagem reflete positiva dessa dedicação em do Bas para o *Mito* para o *Mito* *Atada* a para o *Popolo*. No entanto, por razões misteriosas, talvez, a este progresso não ajuda a contar uma estória).

Negação da Negação significa um negativo composto em que a situação vida muda não apenas quantitativamente para pior, mas qualitativamente. A Negação da Negação está ao limite dos poderes obscuros da natureza humana. Em termos de justiça, isso sendo é a *injustiça*. Ou, em uma frase que se aplica para políticos e pessoas como sociais: "o poder decide o que é certo".



Considere as séries de TV de detetives: elas vão até o limite? Os protagonistas de SPENSER FOR HIRE, QUINCY ME, COLUMBO e ASSASSINATO POR ESCRITO representam a justiça e a luta para preservar esse ideal. Primeiro, eles enfrentam a deslealdade: burocratas não deixam Quincy fazer a autópsia, um político mente na prisão para que Colombo não do caso, os oficiais do Spenser mentam. Após passar pelas brechas de expectativa alimentadas pelas forças da deslealdade, o detetive descobre a verdadeira injustiça, um crime foi cometido. Ele demonstra essas forças a restituir a justiça na sociedade. As forças do antagonismo, as forças da deslealdade, raramente vão além do Contraditório.

Compare esse padrão com DESAPARECIDO UM GRANDE MISTÉRIO um filme baseado em fatos reais sobre o americano Ed Herman (Jack Lemmon) que procurava seu filho pelo Chile, desaparecido no golpe de estado. No Primeiro Atto, ele enfrenta a deslealdade: o embaixador dos Estados Unidos (Richard Vernon) o alimenta com muitas verdades, esperando dissuadi-lo de buscar Mas Romo persiste. No Clímax do Segundo Atto, ele encontra a injustiça alemã: a justiça está

na mão... com a complicidade do Departamento de Estado dos Estados Unidos da CIA. Herman tenta concordar esse erro, mas no Terceiro Atto alcança o fim da sua perseguição sem esperança de retribuição.

O Chile está nos braços da tirania. Os generais podem tornar ilegal na terça o que você fez legalmente na segunda, prendê-lo por isso na quarta, executá-lo na quinta e tornar isso legal novamente na sexta de manhã. DESAPARECIDO - UM GRANDE MISTÉRIO é uma revelação marcante dos limites finais da injustiça... como ilustra: apesar de Herman não conseguir indiciar os tiranos no Chile, ele os expõe na tela diante de todo mundo - o que pode ser uma forma muito doce de justiça.

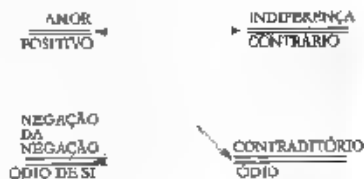
A *Comédia do Homem Negro* JUSTIÇA PARA TODOS é um passo além. Ela persegue a justiça pelo ciclo inteiro, até o Positivo. No Primeiro Atto, o advogado Arthur Kirkland (Al Pacino) luta contra a deslealdade: a Associação dos Bares de Baltimore o pressiona para informá-la sobre outros advogados, enquanto um juiz cruel (John Poythke) usa a sua influência para bloquear o novo julgamento do cliente inocente de Kirkland. No Segundo Atto, ele enfrenta a injustiça: o mesmo juiz é acusado de bater e estuprar brutalmente uma mulher.

Nesse o juiz tem um esquema é sabido que o juiz e o advogado se odeiam. Na verdade, o advogado recentemente bateu no juiz em público. Então, o juiz forçará este advogado a representá-lo no tribunal. Quando Kirkland aparece para defendê-lo, a imprensa e o júri acreditam que o juiz é inocente, achando que nenhum advogado que odeia um homem o defenderia, e não sei que tivesse certeza de que o acusado fosse inocente e estivesse lá por princípio. O advogado tenta escapar dessa situação, mas cai na Negação da Negação, uma ciência "legal" dos juizes, que o chantageiam para que repare seu antigo. Como contrição, não sabe uma indiscrição do passado de Kirkland e acordado com a sua carreira.

O advogado, contudo, batalha contra a deslealdade, a injustiça e a tirania, quebrando a lei para ir frente do júri e anuncia que seu cliente "fiz aquilo". Ele sabe que seu cliente é um assassino, diz, porque ele mesmo me contou. Destroí o juiz em público e consegue a justiça para a vítima. E apesar desse sucesso acabar com a sua carreira, a justiça brilha como um diamante, pois esse não é uma justiça momentânea que coloca os criminosos atrás das grades, mas a grande justiça que acaba com o poder dos tiranos.

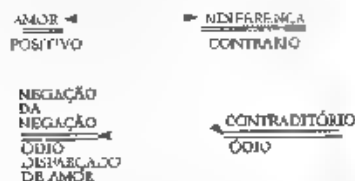
A diferença entre a Contradição e a Negação da Negação da justiça é a diferença entre o poder relativamente limitado e temporário daqueles que quebram as leis, contra o poder ilimitado e duradouro daqueles que fazem as leis. É a diferença entre um mundo onde a lei existe e um mundo onde o poder decide o que é certo. A profundidade absoluta da injustiça não é a criminalidade, mas crimes "legais" cometidos pelos governos contra seus próprios cidadãos.

Abaixo, três exemplos que demonstram como essa declinação funciona em outras estéticas e gêneros. Primeiro, o amor:



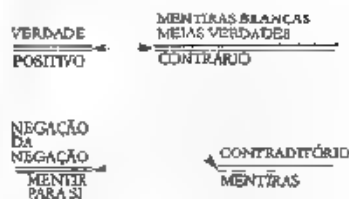
Outras pessoas entram o suficiente, mas até um nascento amor a... Quando o amor próprio desaparece e um personagem odeia a si mesmo, ali é a Negação da Negação e a existência se torna um inferno vivo: Raskolnikov, CRIME E CASTIGO.

Uma segunda variação:



Com quem você prefere ter um relacionamento? Alguém que te odeia, admite honestamente, ou com quem você sabe que te odeia, mas finge que não? Isso é o que torna GENTE COMO A GENTE e SHINE BRILHANTE. Desses Dandelions fortíssimos. Muitos pais odeiam seus filhos, muitos filhos odeiam seus pais, e eles brigam e gritam e dizem isso claramente. Nesses outros filmes, apesar de um pai ressonar-se amargamente e odiar secretamente o filho ou a filha, ele finge amá-los. Quando o antagonista adiciona essa mentira, então se move para a Negação da Negação. Como pode uma criança desistir se disso?

Quando o valor positivo é a verdade:



Mentiras brancas são o contrário, porque são contadas frequentemente para fazer o bem, antes que acordam com marcas de travessão no rosto, dizem um ao outro como estão bonitos. O mentecão descendo conhece a verdade, e a escada para seu próprio proveito. Mas quando mentimos para nós mesmos e acordamos nisso, a verdade desaparece e estamos na Negação da Negação: *Blanche em A JÁ BUA CHAMADA PECADO*.

Se o positivo fosse a consciência, estaríamos completamente vivos e acordados



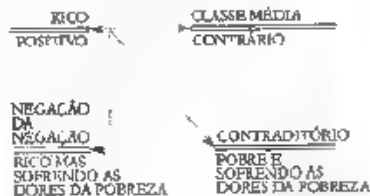
Essa é uma declinação de filmes de Terror, qual o antagonista é o sobrenatural: DRACULA e O BEBÊ DE ROSEMARY. Mas não precisamos ser religiosos para entender o significado de *desgraça*. Excluído ou não o inferno, o mundo providencia seus próprios infernos, estados em que a morte seria a misericórdia e um alívio por ela.

Considere SOB O DOMÍNIO DO MAL. Raymond Shaw (Laurence Harvey) parece estar completamente vivo e consciente. Então descobrimos que sofreu lavagem cerebral em um processo de sugestão pós-hipnótica, uma forma de inconsciência. Sob domínio desse poder, comete uma série de assassinatos, incluindo sua própria mulher, mas faz isso inocentemente, pois é um peão em uma

consequência maligna. Mas quando ele recupera o controle de sua mente e conta do que fez e do que foi feito a ele, é levado ao infâmio.

Ele descobre que teve seu cérebro dominado sob as ordens de sua insensuosa e insana, que fez usa em uma trama para controlar a Casa Branca. Raymond poderia arriscar sua vida ao expor sua mãe traidora ou matá-la, escolher matar não apenas sua mãe, mas seu padrasto e a si próprio, dançando de uma vez só em um dilema chocante, na Negação da Negação.

Se o positivo fosse a riqueza:



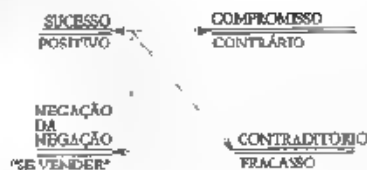
Em WALL STREET - PODER E COBIÇA, Gekko sente-se empobrecido pois nenhuma quantidade de dinheiro lhe é suficiente. Bilionário, age como se fosse um ladão morto de fome, pega dinheiro ilegal em qualquer oportunidade.

Se o positivo for a comunicação aberta entre as pessoas:



O Contrato tem muitas variações - silêncio, mau entendimento, bloqueio emocional. O termo "alienação" é quando você está com as pessoas, mas sente-se sozinho e incapaz para conversar. No isolamento, contudo, não há ninguém para conversar com você mesmo. Quando você perde isso e sofre uma queda da comunicação na mente, está na Negação da Negação, a insanidade. Tarkovsky em O INQUILINATO

Realização completa de ideais ou meios:



Compromisso significa "conformar-se com menos", a disposição de não chegar o seu ideal, mas não se render completamente. A Negação da Negação, tornando, é algo de que se possui de indícios de aspirações sem de se proteger. Permanente como: "eu não consigo fazer os bons filares que gostaria de fazer, mas há dinheiro na pomogrufr". A EMBRIAGUEZ DO SUCESSO e MEPHISTO.

Inteligência:



Ignorância é uma cegueira temporária devido à falta de informação, mas a estupidez é resoluta, não importando quanta informação é dada. A Negação da Negação com para os dois lados internamente, quando uma pessoa estúpida acredita que é inteligente do externamente quando a sociedade pensa que o indivíduo é inteligente. MUITO ALÉM DO JARDIM

Liberdade

LIBERDADE
POSITIVO

RESTRIÇÃO
CONTRÁRIO

NEGAÇÃO
DA
NEGAÇÃO
→
ESCRavidão
PERCEBIDA COMO
LIBERDADE

CONTRADITÓRIO
→
ESCRavidão

A restrição tem muitos tons. Leis que limitam, mas tornam a civilização possível, enquanto o aprisionamento é totalmente negativo, apesar de a sociedade achar útil. A Negação da Negação funciona de duas maneiras. Internamente, *Antesentido* é qualitativamente pior que escravidão. Um escravo tem sua própria vontade e faz tudo que puder para escapar. Mas contra sua força de vontade, com diálogos ou ilusão a manter-se escravo e a mesmo é bem pior. Externamente, *Antesentido* percebida como liberdade criou romances e filmes como 1984.

Coragem:

CORAGEM
POSITIVO

MEDO
CONTRÁRIO

NEGAÇÃO
DA
NEGAÇÃO
→
COVARDIA
PERCEBIDA COMO
CORAGEM

CONTRADITÓRIO
→
COVARDIA

Uma pessoa corajosa pode se abater temporariamente quando bate o medo, mas eventualmente age. O covarde não. O *fim da linha* é o medo, contudo, quando um covarde age de maneira que, externamente, parece corajoso: após batalha, ele se encontra no redor de uma trincheira. Dentro dela, um oficial viu-se perigosamente e diz: "Jack, seus amigos estão ficando sem munição. Leve essa caixa bala pelo campo minado ou eles serão exterminados". Então o covarde para, acalma e mata o oficial. À primeira vista, poderia parecer que é preciso coragem.

para manter um oficial, não logo percebemos que esse foi um ato no limite mais baixo da covardia.

Em AMARGO REGRESSO, o Capitão Bob Hyde (Bruce Dern) adoece em sua própria perna para deixar o Vietnã. Mas tarde, na Cite de sua subgênea, Hyde enfrenta o dilema do pior de dois males: a vida com a dor e humilhação contra a morte e o medo do desconhecido. Ele toma o caminho mais simples e se afoga. Apesar de alguns sujeitos serem atos de coragem, como prisioneiros políticos em greve de fome, na maioria dos casos o suicida alarga o *fim da linha* e faz uma ação que pode até parecer um ato de bravura, mas que demonstra sua falta de coragem para viver.

Lealdade:

LEALDADE
POSITIVO

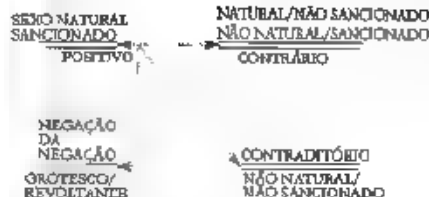
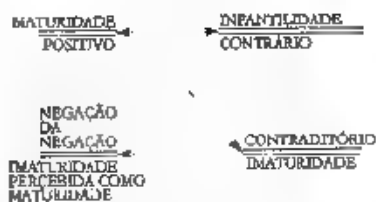
FIDELIDADE DIVIDIDA
CONTRÁRIO

NEGAÇÃO
DA
NEGAÇÃO
→
AUTO-TRAÇÃO

CONTRADITÓRIO
→
TRAÇÃO

Contrário: uma mulher casada se apaixona por outro homem, mas não toma nenhuma atitude. Secretamente, sente lealdade por ambos os homens, mas quando o marido descobre, ele vê esta fidelidade dividida como traição. Ela se defende com o argumento de que não deveria com o outro e, portanto, nunca foi desleal. A diferença entre sentimento e ação é frequentemente subjetiva.

Em meados do século dezanove, o Império Otomano perdeu seu domínio sobre o Chipre, e a ilha estava prestes a cair sob o domínio dos britânicos. Em ESPÍÃO - PROFISSÃO DE MORTE, Pascal (Ben Kingsley) é um espionista do governo turco, mas também um homem medroso cujos relacionamentos íntimos jamais foram íntimos. Ele se torna político faz amizade com um casal britânico (Christine Dancy e Helen Mirren) que lhe oferece uma vida mais feliz na Inglaterra. Eles são as primeiras pessoas que o levam a sério em toda sua vida, e por isso, Pascal se liga muito ao casal. Apesar de eles afirmarem que são arqueólogos, com o tempo ele suspeita que são espies britânicos (fidelidade dividida) e os traí. Apenas quando eles são mortos, descobre que eram líderes de antiguidades procurando uma estela antiga. Sua infidelidade tragicamente trai seus próprios sonhos e esperanças.



No Incidente Incidente de QUEBO SER GRANDE, o adolescente Bastin (David Moscow) é transformado em um homem de trinta e dois anos. O filme pula imediatamente para a Negação da Negação, o estágio em que os atos de cunha e peso da negatividade. Quando Josh a sua chefe (Robert Loggia) aparece em um plano de brinquedo na EAO Schwarz, isso é infantil, mas mais positivo do que negativo. Quando Josh e sua colega de trabalho (John Heald) jogam bobinho em uma quadra de handebol, isso é perfeitamente infantil. De fato, aos damos conta de que todo o mundo adulto é um *playground* cheio de crianças jogando um bobinho corporativo.

Na Casa, Josh enfrenta a escolha entre duas irreconciliáveis: a vida adulta com carreira promissora e a mulher que ama com um retorno à adolescência. Ele faz a escolha mediana de voltar à sua infância, expressado com uma infantria que finalmente se tornou "grande". Assim como nós, ele sente que a chave para a maturidade é ser uma infância completa, pois, para muitos de nós, a vida nos mudou tão pouco em nossa juventude, que vivemos, em um grau ou outro, na Negação da Negação da maturidade. QUERO SER GRANDE é um filme sábio.

Finalmente, considere uma história na qual o valor positivo é sexo natural sancionado. *Sancionado* significa aceito pela sociedade; *natural* significa sexo vivo, procriação, prazer e também como expressão de amor.

Sob o Contraditório atos de sexo fora do casamento e antes do casamento, que, apesar de naturais, são malvistas. A sociedade frequentemente faz pior do que "casar" para a prostituição, mas ela é discredito natural. Bigamia, poligamia, polândia, casamento inter-racial ou fora da igreja são aceitos em algumas sociedades e não sancionados em outras. Castidade é discredito natural, mas relativamente impedido de manter o equilíbrio, enquanto o sexo com pessoas que fessam uma foto de castidade, como um padre ou uma freira, é malvisto pela igreja.

Sob o Contraditório, a humanidade parece não conhecer o limite para as invenções voyeurismo, pornografia, sadismo, masofilia, fetichismo, exibicionismo, incesto, estupro, pedofilia e sadomasoquismo, para nomear alguns pontos até que não são nem sancionados, nem naturais.

Homossexualidade e bissexualidade são difíceis de localizar. Em algumas sociedades, eles são vistos como naturais, em outras, como não naturais. Em muitos países ocidentais a homossexualidade é sancionada; em alguns países do Terceiro Mundo, é um crime passível de morte. Muitas dessas designações podem parecer arbitrárias, pois sexo é relativo à percepção social e pessoal.

Mas perversões comuns não são o fim da linha. Elas são singulares e comuns, até mesmo com violência, como com *ser humano*. Mas, contudo, quando o objeto sexual é de outra espécie — bissexualidade — ou mortos — necrofilia — ou quando um composto de perversidades se acumula, a mente se revolta.

CHINATOWN: o fim da linha do sexo natural sancionado não é o incesto. É apenas uma Contradição. Neste filme, a Negação da Negação é o incesto com o resultado de sua própria incesto. É por isso que Evelyn Mulwray sacos sua vida para manter sua filha longe do seu pai. Ela sabe que ele é louco e vai fazer isso de novo. Essa é a motivação para o assassinato. Cress morreu seu genitor porque Mulwray não lhe contaria onde sua filha com sua filha estavam escondidas. É isso que vai acontecer após o Clímax, quando Cress cobre os olhos da menina horriporada e a tira do local de morte horrível de sua mãe.

O princípio da Negação da Negação não se aplica apenas para o código, mas para o código também. O mundo chinês é um lugar caótico, selvagem, onde as ações devem atingir o limite. Se não, as coisas não saem. Até o entretenimento leve das filmes de Fred Astaire e Ginger Roberts tocavam o fim da linha. Eles tiravam o valor da verdade, quando Fred Astaire tradicionalmente interpretava um personagem sofrendo com a auto-decepção, dizendo estar apaixonado por uma mulher glamorosa, quando sabia que seu coração pertencia a Ginger.

Ninguém conta algo que a outra pessoa já saiba, a não ser que disse o contrário. É uma necessidade imediata. Portanto, se essa informação é necessária, o leitor deve obter uma motivação para o diálogo que seja maior que os fatos.

Para dramatizar a exposição, devemos aplicar esse princípio mantendo os fatos e a exposição em mente. Seus personagens conhecem seu mundo, sua história, os fatos e a si próprios. Deixem-os usar o que sabem como transição em sua luta para conseguir o que querem. Conhecendo o mecanismo em um diálogo Jack, reagindo ao beijo abafado e aos olhos vermelhos de Harry, diz: "Harry, olhe para si mesmo. O mesmo corte de cabelo hippie chapado no meio da cabeça, as mesmas potentes pernas que te expulsa da faculdade há vinte anos. Você vai acordar algum dia?" O público pula para a tela para ver a reação de Harry e imediatamente ouve "Não conte, mostre" e "faculdade".

"Não conte, mostre", por sim, não quer dizer que é certo usar a câmera para uma série de fotografias que levam Harry e Jack de seus dias na universidade para o casamento de verão, a daí para o casamento duplo e para o dia que Harry abandona uma lavandaria. Isso é contar, não é mostrar. Peça para a câmera fazer a transformação em uma longa-metragem em um filme casado. "Não conte, mostre" significa que os personagens e a câmera devem ter comportamentos ativos.

Lidar com os problemas nodosos da exposição imediata como alguns escritores fazem, que eles tentam tirar do caminho o mais rápido possível, de modo que o leitor não se perca, é uma análise de rotina para escritores em suas histórias. Mas quando é forçado a ler um romance sem repleto de exposição, o leitor se dá conta que se usa a exposição que não domina o básico da arte, e folheia o romance até as últimas páginas.

Escritores confiantes espalham a exposição, pouco a pouco, através de diálogos, frequentemente revelando alguma exposição mesmo dentro do clima da história. Eles seguem esses dois princípios: nunca deixar o que o público precisa saber e facilmente admitir que aconteceu. Nunca explicar, a não ser que a história do fato cause confusão. Você não mantém o interesse do público dando informações, mas sim revelando a informação, exceto aquela absolutamente necessária para o entendimento.

Como uma ordem para a exposição: como em tudo, a exposição deve ser feita de forma progressiva. Portanto, os fatos menos importantes vêm mais cedo, os mais importantes em seguida e os fatos críticos no final. É o que são peças de exposição: críticas? Segredos. As verdades dolorosas que os personagens não querem saber.

Em outras palavras, não escreva "Cenas da Califórnia". "Cenas da Califórnia" são aquelas cenas que dois personagens que mal se conhecem, encontram-se, tomam um café e imediatamente começam uma discussão de segredos profundos e obscuros de suas vidas: "eu tive uma infância traumática. Para me punir, minha mãe costumava colocar minha cabeça na privada e apertava a descarga". "O que?"

"Isso? Você acha que teve uma infância ruim? Para me punir, meu pai colocava bosta de cachorro nos meus sapatos e fazia ir para a escola desse jeito".

Confissões honestas e dolorosas entre pessoas que acabaram de se conhecer são forçadas e falsas. Quando isso é dito para escritores, eles vão argumentar que isso de fato acontece, que as pessoas dividem coisas muito pessoais com estranhos. Eu sei, mas não na Califórnia. Nunca no Arizona, em Nova York, Londres, Paris ou qualquer outro lugar no mundo.

Certo tipo de Costa Oeste carrega segredos obscuros e profundos, preparados para dividir com os outros em coquetéis para validá-los perante eles como um autêntico californiano — "centrado" e "em contato com seu eu interior". Quando estão próximos ao ponto de estilhaçar em tais festas e alguém se conta sobre histórias de cachorros em seu cabelo na infância, meu pensamento é "Uau! Se esse é o segredo profundo e obscuro que ele conta para as pessoas correndo guaranigola, o que seria o verdadeiro negócio?" Foi sempre há algo mais. O que é dito esconde o que não pode ser dito.

A confissão de Evelyn Mahoney, "ela é minha irmã e minha filha" não é algo que conta em um coquetel. Ela conta para Glenda para contar sua filha longe das mãos de seu pai. "Você não pode me matar, Luiza, eu sou seu pai" é uma verdade que Dorth Vader nunca quis contar a seu filho, mas se não contasse, não de contado ou ser morto por seu próprio descendente.

Essas são momentos honestos e poderosos, porque a pressão da vida aperta essas personagens entre dois muros, forçando-as a escolher o menor. E quando, em uma história bem construída, a pressão chega ao rubicão? No fim da linha. O escritor sábio, portanto, obedece ao primeiro princípio da arte temporal: *guarda e mostra para o fim*. Pois se nós revelarmos muitas coisas e muito rápido, o público verá os climas vindo muito antes de eles chegarem.

Revela apenas segredos importantes que o público precisa a quer saber, e absolutamente nada mais.

Por outro lado, uma vez que o escritor controla a narrativa, ele controla a necessidade e o desejo de saber. Se, a certo ponto da narrativa, uma peça de exposição precisa ser conhecida ou o público não estará apto para seguir adiante, esse o desejo em mãos levantando a curiosidade. Coloque a questão "por quê?" na mente do leitor. "Por que esse personagem se comporta desse jeito? Por que isso ou aquilo aconteceu? Por quê?" Com fome por informação, até mesmo o conjunto de fatos dramatizados mais complicado passará suavemente a ser compreendido.

Uma maneira de lidar com exposição biográfica é começar a narrativa na infância do protagonista e então seguir por todas as décadas de sua vida. O ULTIMO IMPERADOR, por exemplo, cobre mais de sessenta anos da vida de Pu Yi (John Lone). A história junta cenas de sua infância, quando é coroado imperador da

China, sua adolescência e seu casamento jovem, sua educação ocidental, sua infância, seus anos como uma manonette dos japoneses, a vida sob o comando de seus ótimos dias como um trabalhador no jardim Botânico de Pequim. O PEQUENO GRANDE HOMEM abrange um século. ÂNSIA DE AMAR, ADEUS, MINHA CONCUBINA e SHINE BRILHANTE começam na juventude e os seus eventos-chave da vida do protagonista, indo até a meia-idade ou mais.

Contudo, por mais conveniente que seja esse design em termos da experiência, a grande maioria dos protagonistas não poderiam ser seguidos do nascimento à morte pela seguinte razão: sua história não teria *Espinho*. Para contar uma história abrangente uma vida inteira, uma *Espinho* com sua própria vida e uma personalidade deve ser criada. Mas para a maioria dos personagens, que deixo único e profundo, levantado por um Incidente Incitante na infância, seguiria associado por causa. É por isso que praticamente todos os contos seguem a *Espinho* do protagonista apenas por meses, semanas ou mesmo horas.

Se, contudo, uma *Espinho* éflexível e *desenvolvida* pode ser criada, então uma história pode ser estendida por décadas sem ser episódica. Episódico não quer dizer tendo longos espaços de tempo, mas "intervalos esporádicos e irregulares". Uma história que abrange vinte e quatro horas pode ser episódica, se tudo o que acontece naquela dia não estiver conectado com o resto. Por outro lado, O PEQUENO GRANDE HOMEM, é unificado ao longo da jornada de um homem para prever o genocídio de todos americanos por japoneses uma atrocidade que ocorreu por gerações, portanto um século de história. ÂNSIA DE AMAR é guiado pela necessidade de um homem em destruir e humilhar mulheres, um desejo que envolve sua alma, que ele nunca consegue se livrar.

Em O ÚLTIMO IMPERADOR, um homem passa a vida tentando responder a seguinte questão: quem sou eu? Aos três anos, Pu Yi é coroado Imperador, mas não tem ideia do que isso significa. Para ele, o palácio era um parque de diversões. Ele se agarra a sua identidade da infância até a adolescência, ainda mantendo no peito. Os oficiais do Império insistem para que seja coroado um imperador, mas ele não sabe o que isso significa. Amaldiçoado por sua identidade falsa, tenta uma personalidade após a outra, mas nenhuma lhe parece verdadeira, como um estudioso e cavalheiro inglês, então, atleta sexual e hedonista; mais tarde, um homem internacional fazendo imitações de Sinatra em festas chiques; depois, chefe de estado, apenas para se tornar uma marionete dos japoneses. Finalmente, os comunistas lhe dão sua identidade final: um jardineiro.

ADEUS, MINHA CONCUBINA conta a jornada de Deyi (Leslie Cheung) para viver a verdade. Quando em criança, os mestres da Ópera de Pequim batem cruelmente nele. fizeram levagem cerebral e o forçaram a confessar sua natureza feminina que ele não aceita. Se aceitasse, a tortura não seria necessária. Ele é

curado, mas como muitos outros homens afortunados, sua consciência é masculina. Então, forçado a viver uma vida, odeia todas as mentiras, sejam políticas ou pessoais. Desse ponto em diante, todos os conflitos da história vêm de seu desejo de falar a verdade. No entanto, na China, apenas os mentirosos sobrevivem. Finalmente, ao se dar conta de que a verdade é uma impossibilidade, tira sua própria vida.

Como as *Espinhos* que abrangem a vida são raras, seguimos o conselho de Aristóteles de começar as histórias *in medias res*, "no meio das coisas". Após localizar a data do evento climático da vida do protagonista, começamos o mais perto dele possível no tempo. Esse design comprime a duração da narrativa e aumenta a biografia do personagem anterior ao Incidente Incitante. Por exemplo, se o Clímax ocorre no dia que o personagem faz vinte e cinco anos, em vez de abrimos o filme quando é adolescente, começamos mais no mês anterior a sua aniversário. Isso dá ao protagonista vinte e cinco anos de vida para construir o valor máximo de sua existência. Como resultado, quando sua vida perde o equilíbrio, ele está em risco e a história repleta de conflito.

Considere, por exemplo, as dificuldades de escrever uma história sobre um sintomato alcoólico. O que ele tem a perder? Virtualmente nada. Para uma obra que atira o leitor, a morte pode ser uma forma de misericórdia, e uma mudança de clima pode ser a sua causa. Vidas com pouco ou nenhum valor além de sua existência são patéticas de se testemunhar, mas com tão pouco em risco, o escritor é seduzido a pintar um retrato estático do sofrimento.

Em vez disso, contamos histórias sobre pessoas com algo a perder — família, carreira, ideais, oportunidades, reputações, esperanças realistas e sonhos. Quando suas vidas perdem o equilíbrio, os personagens estão em risco. Eles estão dispostos a perder o que já têm em sua luta para alcançar novamente o equilíbrio de sua existência. Sua batalha, sacrificando valores duramente conseguidos contra forças do antagonismo, gera o conflito. E quando a história está repleta de conflito, os personagens precisam de toda a munção que conseguirem. Como resultado, o escritor tem poucos problemas para dramatizar a exposição e os fatos fluem naturais e inevitavelmente para a ação. Mas quando falta conflito na história, o escritor é forçado a "limpar a mesa".

É assim, por exemplo, que muitos dramaturgos do século dezoito lidavam com a exposição: a cortina sobe e vemos uma sala de jantar. Então duas empregadas domésticas a que trabalha na casa há vinte anos tira para a novela e diz, "Oh, você não sabe nada sobre o Dr. Johnson e sua família, não é? Então, deixe-me lhe contar." E enquanto limpam a mesa, a empregada conta várias coisas sobre a história de vida, o mundo e as caracterizações da família Johnson. Isso é "limpar a mesa" — exposição não motivada.

E nós a vemos até hoje.

EPIDEMIA. na sequência de abortar, Coronel Daniels (Dustin Hoffman) vai para o Oeste da África para conter um foco de vírus Ebola. À bordo está um jovem médico assistente. Daniels vira-se para ele e diz, efetivamente, "você sabe nada sobre Ebola, não é?" e explica-lhe sobre a patologia do vírus. Se o jovem assistente não foi treinado para lutar contra uma doença que aniquila toda a humanidade no planeta, o que está fazendo nessa missão? Cada vez que você escreve uma linha de diálogo em que o personagem conta a outro algo que já sabem, deveriam saber, pergunta-se, isso está dramatizando? Se não, conte.

Se você consegue dramatizar a exposição continuamente e fazê-la invisível, pode controlar sua manifestação, usando-a apenas quando o público precisa de saber dela, grandioso e melhor para o final, está aprendendo sua arte. Mas é um problema para escritores iniciantes, tendo-se uma qualidade inestimável aqueles que conhecem o ofício. Em vez de entrar a exposição e dar aos personagens um passado anônimo, eles se desviam de seu caminho para temperar as histórias com eventos significativos. Qual é o desafio que o contador de histórias enfrenta: desviam de vezes ao longo da narrativa? Como virar uma cena. Como criar Pontos de Virada.

O USO DA ESTÓRIA PREGRESSA

Não se pode virar as costas de duas maneiras: ou após ou antes. Não existem as costas. Se, por exemplo, temos um casal com um relacionamento positivo, apaixonados e felizes, e queremos virar a cena para o negativo, fazendo com que se odeiem-se e fiquem separados, poderíamos virá-la com ação: ela estapa o rosto do marido e diz "não vou mais aceitar isso Acabem". Ou com revelação: "fui um relacionamento com um urral há três anos. O que você vai fazer quanto a isso?"

Revelações poderosas vêm da ESTÓRIA PREGRESSA eventos significativos anteriores na vida dos personagens que o escritor pode revelar em momentos críticos para criar Pontos de Virada.

CHINATOWN: "ela é minha urral e minha filha" é exposição, grandiosa para criar uma revelação espantosa que vira o *Climax do Segundo Atto* e dá pontos para o Terceiro Atto em geral. **O IMPÉRIO CONTRA-ATACA.** "você não pode matar, Luke, eu sou seu pai" é exposição da Estória Prega de GUERRA ESTRELAS guardada para criar o maior efeito possível, para virar o *Climax* preciso para um filme inteiramente novo, **O RETORNO DE JEDI.**

Robert Ilerne poderia ter exposto o incesto na família Cross mais cedo.

CHINATOWN, com Gines descobrindo esse fato por um terreno desfil. George Lucas poderia ter exposto a paternidade de Luke, com C3PO visitando R2D2, "não conhece o Luke, ele ficou muito triste ao ouvir isso, mas o pai dele é o Darth". Em vez disso, eles usaram a exposição da Estória Prega para criar Pontos de Virada episódicos que abrem a brecha entre expectativa e resultado, e nos dão uma nova visão, mais ampla, da história. Com poucas exceções, cenas não podem ser viradas sem nada além de ação, ação e mais ação. Inevitavelmente, nós precisamos de uma resolução de ação e revolução. Revelação, na verdade, também a tem mais impacto, e, portanto, nós as guardamos para os maiores Pontos de Virada, como o *Climax* de ato.

O *flashback* é simplesmente outra forma de exposição. Como todas as outras, ele pode ser bem ou mal executado. Em outras palavras, em vez de chatear o público com diálogos longos, sem motivo, cheios de exposição, podemos chateá-lo com flashbacks indesejáveis, bobos, cheios de fatos. Ou podemos fazer uso direito. Um flashback pode trazer milagres se alguns ou bons princípios da exposição contemporânea.

Primeiro, dramatize os flashbacks.

Em vez de voltar para cenas do passado com um *Ponto de Virada*, insere uma minicena dentro da cena com seu próprio *Incidente Incitante*, *progreção* e *Ponto de Virada*. Apesar dos produtores reclamarem sempre que flashbacks desmerecem o tempo de um filme, e de fato o fazem quando mal executados, um bom flashback na verdade acelera o ritmo.

CASABLANCA o Flashback de Paris aparece no abertura do Segundo Atto. Rick chega com seu sinque, bêbado e deprimido, e o rumo do filme deliberadamente desacelera para aliviar a tensão do *Climax do Primeiro Atto*. No entanto, quando Rick se lembra de seu caso com Ilsa, o flashback para a história do seu caso de amor durante a invasão nazista a Paris, leva o filme em um andamento crescente que culmina no *Climax* da sequência, quando Ilsa abandona Rick.

CÃES DE ALUGUEL o Incidente Incitante de um *Mistério de Amante* combina dois eventos: um crime é cometido; o protagonista descobre o crime. Agatha Christie, contudo, abre suas histórias apenas com a segunda metade - a porção de um semáforo abre e um corpo cai. Começando com descoberta do crime, ela despecta a consistência em duas direções: para o passado como e por que o crime foi cometido? Para o futuro, qual dos muitos suspeitos é o culpado?

O design de Tarantino simplesmente refaz o de Agatha Christie. Após a primeira cena com personagens, Tarantino joga o filme pulando a primeira parte da evidente história — o roubo mal-sucedido — e vai direto para a segunda metade: fuga. Com um dos ladrões ferido no banco de trás do carro da fuga, instantaneamente nos damos conta de que o roubo não deu certo e nossa curiosidade vai para o passado e para o futuro. O que deu errado? No que isso vai dar? Tendo criado curiosidade e o desejo de saber as duas respostas, a qualquer momento que o filme das cenas no galpão desce, Tarantino volta para a ação com alta velocidade: o roubo. Uma ideia simples, mas que ninguém havia feito com tanta ousadia. O filme poderia ter sido um filme de pouca energia, comegasse um ritmo solto.

Segundo, não traga o flashback até que você tenha criado no público a necessidade e o desejo de saber.

CASABLANCA: O *Climax do Primeiro Atto* é também o incidente inicial, quando Ilsa subitamente reaparece na vida de Rick e eles trocam olhares poderosos sobre o piano de Sam. Então segue uma cena de coquetel, depois Sam, e um subtexto que dá pistas de um relacionamento no passado e uma paixão ainda muito viva. Quando o Segundo Atto começa, o público sente de curiosidade imaginando o que acontece entre esses dois em Paris. Então, e somente então, quando o público precisa e quer saber, o escritor coloca o flashback.

Devemos nos dar conta de que um roteiro não é um romance. Romancistas podem invadir diretamente os pensamentos e sentimentos dos personagens. Nós, os Romancistas, portanto, podem se permitir o fluxo da livre associação. Nós não, os escritores de roteiro, podemos. Se desejarmos, fazemos com que um personagem passe por uma situação, olhe para dentro e lembre toda sua infância. "Ele caminhava por sua cidade natal aquela tarde quando olhou para a barba e lembrou-se dos dias que ele passava lá, quando era criança, e ele sentava junto da velha guarda, enquanto fumavam charutos e conversavam sobre beisebol. Foi lá que ele ouviu a palavra: sexo pela primeira vez e, desde então, não conseguiu dormir com uma mulher sem pensar que conseguiu um bom sexo."

Exposição em roteiro é relativamente fácil, mas a difícil e uma infrequência. Roteiros X, com tudo que é artificial. Se tentarmos jogar a exposição em um filme como em um romance, por meio de edição de livre associação ou cortes de roteiro sem-subliminar que mostram "lumpet" dos pensamentos de um personagem, o resultado será novamente artificial.

SEQUÊNCIAS DE SONHO

A *Sequência de Sonho* é a exposição em um resumo de fato. Tudo o que foi dito se aplica em dobro para essas sequências geralmente ineficazes de distorcer a informação em clichês freudianos. Um dos poucos usos efetivos de um sonho abre MORANGOS SILVESTRES, de Bergman.

MONTAGEM

No uso americano desse termo, uma montagem é uma série de imagens rapidamente cortadas, que radicalmente condensa ou expande o tempo e frequentemente emprega efeitos óticos como *transição*, uso da *luz*, *luz dividida*, *luz* ou outras imagens múltiplas. A energia elétrica de tais sequências é usada para mascarar seu propósito: a tarefa momentânea de passar informação. Como a Sequência de Sonho, a montagem é uma tentativa de fazer a exposição não dramatizada menos chata, ao manter os olhos do público ocupados. Com poucas exceções, montagens não são técnicas persuasivas de substituir a demonstração por fotografia e edição decorativa, e devem, portanto, ser evitadas.

NARRAÇÃO EM VOICE-OVER

Narração em *voice-over* é ainda outra maneira de divulgar a exposição. Como o *flashback*, é feito bem ou mal. O teste da narração é esse: pergunte a si mesmo, "se eu conheço o *meu* conto, a história continuaria a ser bem contada?" Se a resposta é sim, dentro. Geralmente, o princípio "menos é mais" se aplica: quanto mais acontecimentos e a história, mais impuro ela é. Portanto, tudo o que pode ser contado deve ser contado. E, no entanto, exceções. Se a narração pode ser removida e a história continua um pé, então você provavelmente usou a narração para seu único bom propósito: como contraponto.

Narração como contraponto é um dos grandes dons de Woody Allen. Se considerarmos o *voice-over* de HANNAH E SUAS IRMÃS ou MARIDOS E ESPOUSAS, suas histórias ainda seriam locais e efetivas. Mas por que nós conhecemos? A narração oferece boas ideias, ideias e visões dos personagens e do mundo que não poderiam ser mostradas de outra forma. O *voice-over* para adicionar contrapontos não narrativos pode ser delicioso.

Omnisciente, uma breve narração contendo algo, especialmente na estrutura ou durante as transições entre as cenas, como em BARRY LYNDON, é um-

PROBLEMAS E SOLUÇÕES

tecnica, mas a moda de usar a narrativa para contar o filme ameaça o futuro da arte. Mais e mais filmes do alguns dos melhores diretores de Hollywood e da Europa industrializam essa prática indolente. Eles adotaram a tal com pontuação sintética, valores generosos de produção, então juntam as imagens com uma voz monótona na trilha sonora, transformando o cinema no que um dia foi conhecido como *cinema clássico em Quadrinhos*.

Muitos de nós foram expostos aos trabalhos dos grandes escritores de *Cinemas em Quadrinhos*, romances desenhados como rubricas que continham a história, isso é bom para as crianças, mas não é cinema. A arte do cinema conecta a Imagem A, via edição, câmera ou movimento de lente, com a Imagem B e os efeitos são significados C, D e E, *aparecem sem explicação*. Recentemente, diversos filmes optaram por explicar essa *story-line* através de quadros e corredores, para cima e para baixo nas ruas, mostrando os seus e o elenco enquanto o narrador fala, fala e fala *repetido*, nos contando sobre a criação do personagem, ou seus sonhos e medos, ou explicando a política da sociedade da história — se que o filme se transforma em pouco mais do que um livro em fita ilustrado e audiovisualizado.

Não exige muito talento e esforço para criar a trilha sonora com explicações. "Não conte, mostre" é um princípio por habilidade artística e disciplina, um aviso para não sucumbir a preguiça e para definir ilustrações criativas que exijam o uso máximo de nossa imaginação e juízo. Dramatizar cada virada em um fluxo constante e natural de cenas é um trabalho duro, mas quando nos nos permitimos o conforto de narração "em voz" e oetamos a quantidade, eliminamos a conexão do público e destruímos a direção narrativa.

Mais importante, "não conte, mostre" significa respeito à inteligência e à sensibilidade do nosso público. Convide-o a fazer o melhor de si para o filme, para assistir, pensar, sentir e tirar suas próprias conclusões. Não o pegue no colo como se fosse uma criança e "aplique" a vida, pois a isso chamamos excesso de voz e para não ser apenas negligente, é também condescendente. E, se a moda continuar, o cinema se degradará em romances ilustrados e novos arte vai sumir.

Para estudar o design habilidoso de exposição, eu sugiro uma análise semântica de JFK. A PERGUNTA QUE NÃO QUER CALAR. Obtenha o roteiro de Oliver Stone e a fita, e quebre o filme cena a cena, listando todos os fatos, indiscutíveis e apenas supostos, que ele contém. Então pense como Stone quebra seu diálogo. Eventos de informação em suas peças visuais, dramatizando cada pedaço, criando um passo para a progressão de revelações. É uma obra-prima de nossa arte.

Esse capítulo examina oito problemas permanentes, desde como segurar a atenção do público até como adaptar textos de outras mídias, ou como lidar com fluxos de lógica. Para cada problema, a arte de escrever prova soluções.

O PROBLEMA DO INTERESSE

O marketing pode incentivar o público a ver o cinema, mas uma vez que o sinal começa, ele precisa de boas razões para seguir envolvido. Uma história deve capturar o interesse do público, seguí-lo constantemente e depois recompensá-lo com o Climax. Essa tarefa é quase impossível, e não ser que o design atue ambos os lados da natureza humana — intelecto e emoção.

Curiosidade é a necessidade intelectual de responder perguntas e fechar padrões abertos. A curiosidade brinca com esse desejo adormecido, fazendo o oposto, postando questões e abrindo as possibilidades. Cada Ponto de Virada segura a curiosidade. Enquanto o protagonista é colocado em uma época crescente, o público pergunta "o que vai acontecer depois? E depois disso?", e, sobretudo, "no que isso tudo vai dar?" As respostas para essas perguntas não chegam até o Climax do Último Atto, portanto, o público, seguro pela curiosidade, não sai da cadeira. Pense em todos os filmes ruins que assistiu até o fim por nenhuma outra razão além da resposta para essa pergunta insuportável. Podemos fazer o público ler e chorar, rir, como notou Charles Reade, antes de tudo o fazemos separar.

Preocupação, por outro lado, é a necessidade emocional dos valores positivos

da vida: justiça, força, sobrevivência, amor, verdade, coragem. A natureza humana é tanto instintivamente repelida por aquilo que percebe como negativo, quanto atraída poderosamente para o positivo.

Quando a história correja, o público, consciente ou intuitivamente, sente a passagem das cargas de valor do mundo e das personagens, sentindo como o bem do mal, o certo do errado, coisas de valor de outras sem valor. Ele fica no Centro do Bem. Uma vez que encontra esse núcleo, suas emoções ficam puras.

A razão para procurarmos o Centro do Bem é que cada um de nós já sabe que somos bons ou certos, e queremos nos identificar com o positivo. Lá dentro de nós, sabemos ter falhas, talvez algumas sérias, até mesmo criminosas, mas alguma maneira achamos que, apesar disso, nosso coração está no lugar certo. As piores pessoas acreditam ter boas. Hitler se via como o salvador da Europa.

Uma vez entrei em uma academia em Manhattan sem saber que o ponto de encontro da máfia, e conheci um cara divertido e amável cujo apelido era Mr. Casey Island, um drácula que conquistou no hitlerofilismo, quando ele ia lesante. Porém, ele era o "bomem do botão". "Apertar o botão" significa calar a boca. Um homem do botão "aperta o botão", ou seja, cala as outras pessoas, sempre. Um dia na sauna, ele se sentou e me perguntou: "B. al. Bob, me diz uma coisa. Você é uma das pessoas 'boas'?" Em outras palavras, eu pertenço à máfia?

A lógica da máfia é a seguinte: "as pessoas querem proteção, segurança e jogo ilícito. Quando estão com problemas, querem subornar policiais e juizes. Elas querem evitar os frutos do crime, mas são mentirosos hipócritas e não mudam isso. Nós providenciamos esses serviços, mas não somos hipócritas. Lidamos com a realidade. Nós somos as pessoas 'boas'". Mr. Casey Island é um assassino incansável, mas lá dentro estava convencido de que ele era bom.

Não importa quem é o público, cada um procura o Centro do Bem; um positivo por empatia e interesse emocional.

No mínimo, o Centro do Bem deve estar na protagonista. Outros podem compartilhá-lo, pois podemos sentir empatia por um número infinito de pessoas, mas não temos que sentir empatia pelo protagonista. Por outro lado, o Centro do Bem não quer dizer "sei bonzinho". Ser "bom" é definido caso pelo protagonista não e quanto pelo que ele é. Do ponto de vista do público, "bom" é um julgamento feito em relação a um polo de fundo negativo, um universo visto ou sentido como "ruim".

O PODEROSO CHEFE: as Cortinas não são a única família oculta, pois todas as outras famílias mafiosas também são, e até mesmo policiais e juizes. Todo mundo nesse filme é criminoso ou tem relações com algum deles. Mas Cortine tem um qualidade positiva - realidade. Em outros três mafiosos, os personagens se esvaíram pela costura. Isso faz deles caras malvados ruins. A família

da família do Poderoso Chefe faz deles caras malvados de livro. Quando vemos essa qualidade positiva, nossas emoções se movem em sua direção e temos empatia pelos gângsteres.

Quão longe nós podemos levar nosso Centro do Bem? Com que tipo de monstros o público poderia sentir empatia?

FÚRIA SANGUINÁRIA: Cody Jarrett (James Cagney), o Centro do Bem no filme, é um assassino psicopata. Mas os escritores desenvolveram um tipo magistral de equilíbrio entre forças negativas e positivas ao dar a Jarrett, antes de tudo, qualidades atraentes, e construindo uma paisagem repugnante e fatalista ao seu redor: sua gangue é formada por bobos sem vontade própria, mas de tem capacidade de liderança. É perseguido por um esquadrão do FBI, apelo de honra sem brilho, enquanto ele é malandro e criminoso. Seu "melhor amigo" é um informante do FBI, enquanto a amizade de Cody é genuína. Ninguém mostra atenção por ninguém, exceto Cody, que adora sua mãe. Essa construção da moral atrai a empatia e os sentimentos do público, "se eu tivesse de viver uma vida criminoso, eu seria como Cody Jarrett".

O PORTEIRO DA NOITE: na Estória Fregressa em flashbacks dramatizados, os protagonistas e amantes (Dick Bogarde e Charlotte Rampling) se encontram dessa maneira. Ele era um comandante sádico de um campo de concentração nazista, ela era uma prisioneira adolescente de natureza masoquista. Seu caso apimentado durou anos dentro do campo. Quando a guerra acaba, cada um segue seu rumo. O filme abre em 1957, quando seus olhos se encontram no lobby de um hotel em Viena. Ele agora é um porteiro de hotel, ela, uma hospede acompanhando seu marido, concertista de piano. Em seu quarto, diz a seu marido que está doente, manda-o para o concerto, e então retoma seu caso com o antigo amante. Esse casal é o Centro do Bem.

A escritora/diretora Liliana Cavani consegue esse feito ao rodar os amantes com uma sociedade de oficiais malvados da SS no esconderijo. Ela então sente de uma pequena vela para iluminar seu coração nesse mundo frio e escuro não importa como os amantes se encontraram e a natureza de sua paixão, seu amor é real, no sentido mais profundo e verdadeiro. E mais, ele é testado até o limite. Quando oficiais da SS dizem a seu amigo que deve matá-la, pois ela pode expô-los, ele responde "não, ela é minha menina, ela é minha menina". Ele sacrificaria sua vida pela amante e vice-versa. Sentimos uma perda trágica quando os dois decidem morrer juntos no Climax.

O SILÊNCIO DOS INOCENTES: os esboços do livro e do roteiro colocam Clinice (Jodie Foster) no ponto focal positivo, mas também mostram um segundo Centro do Bem ao redor de Hannibal Lecter (Anthony Hopkins), atrincheiro a empatia para ambos. Primeiro, mostram as qualidades admiráveis e desejáveis de

denotar Lecter: inteligência imensa, expertise aguda e senso de ironia, um charme cavalheiresco, e, o mais importante, calma. Certo, nos perguntamos, alguém vive em um mundo tão infernal continua tão equilibrado e polido?

Enfim, para contrapor essas qualidades, os escritores ceitam Lecter uma sociedade cínica e brutal. O problema de sua prisão é um sádico manuseio por publicidade. Seus guardas são sádicos. Até o FBI, que quer a ajuda de Lecter em um caso desconcertante, mente para manipulá-lo, usando da promessa de como uma prisão ao ar livre em uma das Ilhas Carolinas. Em pouco tempo, eles realizam: "então, ele come pessoas. Existem coisas piores. Agora não consegue pensar em nenhuma, não..." Assim, nós caminhamos na empresa, matutando, "se fosse um psicopata cruel, quem ser como o Lecter?"

Mistério, Suspense, Ironia Dramática

Curiosidade e Preocupação citam três maneiras possíveis de conectar o público à história: *Mistério, Suspense e Ironia Dramática*. Esses termos não devem ser confundidos com gêneros: eles nomeiam o relacionamento entre o público, que vive a história, e o mundo como seguirmos o interesse.

No *Mistério*, o público sabe menos que os personagens.

Mistério significa ganhar interesse com a curiosidade por si só. Nós descobrimos e então descobrimos fatos expositivos, particularmente fatos na história. Nós despertamos a curiosidade do público sobre como eventos passados, provando como dicas da verdade, então deliberadamente o colocamos no escuro, enganando com "red herrings" para que ele acredite ou suspense de fatos falsos enquanto aprendemos as verdades reais.

"Red herrings" tem uma etimologia interessante: quando camponeses levados de vendos e retornos fazem sua casa cheia das florestas medievais, eles arrastavam um peixe, um lençol defumado, ao longo da trilha para confundir os cães do feudo na perseguição.

Essa técnica de criar interesse ao criar um jogo de adivinhação entre *red herrings* e suspeitos, confusão e curiosidade, agrada ao público de apenas um gênero: o *Mistério de Assassínio*, com seus dois subgêneros, o *Mistério Fechado* e o *Mistério Aberto*.

O *Mistério Fechado* é a forma de Agatha Christie na qual um assassino

Red Herring, o peixe da história, que significa peixe falso. Literalmente, significa "reaparecer-se" melhor, mas é melhor incluído como "sempre deusador" (p. 12).

cometido sem ser visto, na *Estória Progressiva*. A convenção punha do "quem fez isso?" é apresentar múltiplos suspeitos. O escritor tem de desenvolver pelo menos três assassinos possíveis para constantemente enganar o público, levando-o a suspeitar da pessoa errada, o *red herring*, enquanto segura a identidade do verdadeiro assassino até o Clímax.

O *Mistério Aberto* é a forma de *Columbo*, na qual o público vê o crime sendo cometido e, portanto, sabe o culpado. A questão gira em torno de "quem vai pegá-lo?" quando o escritor substitui os múltiplos suspeitos pelas múltiplas pistas. O assassinato deve ser elaborado e aparentemente um crime perfeito, um esquema complexo envolvendo inúmeras pistas e elementos técnicos. Mas o público sabe, por convenção, que um desses elementos é uma falha de lógica fatal. Quando o detetive chega à cena, ele sabe intuitivamente quem o fez, analisa diversas pistas procurando a falha que prova tudo, descobre e confronta o arrogante criminoso perfeito, que então confessa espontaneamente.

Na forma do *Mistério*, o assassino e o detetive sabem os fatos muito antes do Clímax, mas fazem segredo. O público corre por fora, tentando descobrir o que os personagens-chave já sabem. Claro, se poderemos vencer a confusão, nos sentamos como punidores. Tentamos adivinhar quem ou como, mas nós queremos que o detetive principal do escritor nos vença.

Esses deuses punos podem ser misturados ou separados. CHINATOWN começa *Fechado*, mas então se torna *Aberto* no Clímax do Segundo Atto. O S.S. PEITOS parodia o *Mistério Fechado*. Começa como um "quem fez isso?", mas transforma-se em um "ninguém fez isso" seja lá o que "isso" for.

No *suspense*, o público e os personagens sabem as mesmas informações.

Suspense combina *Curiosidade* e *Preocupação*. Move-se por causa de todos os filmes, comédia ou drama, seguem o interesse desse modo. No *Suspense* contínuo, a curiosidade não se sobe um fato, e sim sobre o resultado. O resultado de um *Mistério de Assassínio* é sempre certo. Apesar de nós não sabermos quem ou como, o detetive vai pegar o assassino e a história acabará "para cima". Mas no *Suspense* a história pode terminar "para cima", "para baixo" ou com ironia.

Personagens e público move-se juntos ao longo da narrativa, dividindo o mesmo conhecimento. Quando um personagem descobre um fato expositivo, o público também descobre. Mas ninguém sabe "no que isso vai dar". Nesse relacionamento, nós sentimos empatia e nos identificamos com o protagonista, enquanto no *Mistério* para o mesmo envolvimento é limitado à simpatia. Detetives mestres são charmosos e adoráveis, mas nunca nos identificamos com eles, por

que são muito perfurnos e nunca estão em risco real. *Mistérios de Arsenato* como jogos de tabuleiro, uma diversão aptável para a mente.

Na Ironia Dramática, o público sabe mais do que os personagens.

A Ironia Dramática cria o interesse primariamente com a preocupação com a curiosidade sobre fatos e consequências. Tais histórias começam quase sempre no final, deliberadamente esitando o resultado. Quando o público recebe a superioridade clínica de conhecer os eventos antes de eles ocorrerem, a experiência emocional muda. O que no Suspense seria ansiedade sobre o resultado e temor pelo bem-estar do protagonista, na Ironia Dramática se transfere no pavor do momento em que o personagem descobre o que já sabemos, com o pavor por alguém que vamos ver sofrer no desastre.

CREPÚSCULO DOS DEUSES: na primeira sequência, o corpo de Gillis (William Holden) flutua com o rosto para baixo na piscina de Norma Jeane (Gloria Swanson). A câmera vai para o fundo da piscina, observa o corpo em sua-aer Gillis medita sobre como provavelmente estamos imaginando como foi morto em uma piscina, e então, ela nos conta. O filme se torna um flashback com longa-metragem, dramatizando a luta de um escritor pelo sucesso. Somos movidos pela compaixão e pelo pavor enquanto assistimos a esse pobre sujeito se dirigindo ao destino que já conhecemos. Percebemos que todas as tentativas de Gillis para escapar das garras de uma bruxa rica e escrever um roteiro honesto levaram a nada, o que ele vai acabar como um corpo na piscina.

TRAÍÇÃO: o artifício de Andriana de contar uma história na ordem inversa, do fim para o princípio, foi inventada em 1934 por George S. Kaufman e Moss Hart para sua peça *Merrily We Roll Along*. Quarenta anos mais tarde, Harold Pinter usou essa ideia para explorar o uso supremo da Ironia Dramática. **TRAÍÇÃO** é uma *Estória de Amor* que abre com amigos amantes, Jerry e Emma (Jeremy Irons e Patricia Hodge) encontrando-se privadamente pela primeira vez anos após seu casamento. Em um momento-ênfase, ela confessa que seu marido "sabe" sendo o marido o melhor amigo de Jerry. Então o filme narra em flashback as cenas de tereno do romance segue com os eventos que causaram o término, vai ainda mais longe com os dias de ouro do romance e termina no garoto-encontro-garota. Quando os olhos dos jovens amantes brilham com a antecipação, nossa atenção não é clara: queremos que tenham um caso, pois o encontro foi doce, mas não bem embasados de toda a dor e amargura que sofrerão.

Colocar o público na posição da Ironia Dramática não elimina toda a curiosidade. O resultado de mostrar ao público o que vai acontecer e fazer com que ele

pergunte "como e porque esses personagens fizeram o que eu sei que fizeram?" A Ironia Dramática encoraja o público a olhar mais profundamente para as motivações e forças internas que mexem com a vida dos personagens. É por isso que nós frequentemente desfrutamos mais de um filme bom, ou pelo menos desfrutamos diferentemente, quando o vemos pela segunda vez. Nós não apenas ficamos mais a compaixão e o pavor, emoções frequentemente subutilizadas, como também nos libertamos da curiosidade sobre fatos e resultados, podendo assim concentrar nas vidas internas, energias inconscientes e nos modos de funcionamento sutis da sociedade.

Concedo, a melhora dos gêneros não funciona como um Mistério puro ou uma Ironia Dramática pura. Em vez, dentro do relacionamento do Suspense, os escritores enriquecem a narrativa mantendo os outros dois. No design geral do Suspense, algumas sequências podem empregar Mistério para aumentar a curiosidade sobre certos fatos, outras podem se virar para a Ironia Dramática para tocar o coração do público.

CASABLANCA no final do Primeiro Ato descobrimos que Rick e Ilsa tiveram um caso em Paris que acabou. O Segundo Ato abre com um flashback de Paris usando a vantagem da Ironia Dramática assistimos aos jovens amantes dirigindo-se para a tragédia e sentimos um carinho especial por sua inocência romântica. Observamos profundamente os momentos em que estiveram juntos, perguntando a nós mesmos porque seu amor terminou em corações partidos e como eles vão reagir quando descobrirem o que já sabemos.

Mais tarde, no clímax do Segundo Ato, Ilsa está de volta aos braços de Rick, preparando para deixar seu marido por ele. O Terceiro Ato se trata de Mistério, ao mostrar Rick tomando sua decisão crítica sem nos informar qual é essa escolha. Como Rick sabe mais do que nós, a curiosidade é espicada: ele vai fugir com Ilsa? Quando a resposta chega, nos atinge com um boque.

Suponho que você esteja escrevendo um *Thriller* sobre um psicopata, cuja arma é um machado, e uma mulher detetive, a até pronto para esquecer o Clímax da Estória. Você o ambientou em um corredor mal iluminado de uma mansão antiga. Ela sabe que o assassino está por perto e destruiu as evidências enquanto anda lentamente, passando por diversas portas à direita e à esquerda, esquivando-se até onde podemos ver. Qual dessas três estratégias usar?

Mistério encorda do público um fato conhecido pelo protagonista.

Fechamos as portas de modo que, enquanto ela se esconde pelo corredor o olho do público procure pela tela, imaginando, "onde ele está? Qual a primeira porta? Da próxima porta? Da seguinte?" Então ele acaba arrebatando o teto!

Suspense dá ao público e aos personagens a mesma informação.

No final do corredor uma porta entreaberta com uma luz vinda de trás faz

433

seu melhor amigo. Por essas giravoltas, contudo, surpresa barata é um medonho.

A MINHA ESTAÇÃO PREFERIDA: uma mulher (Catherine Deneuve), casada, mas não é feliz. Seu irmão possesivo tenta acabar com o casamento dela, mas ela que finalmente é convencida de que não conseguirá ser feliz com o marido, ela o deixa e se muda para o apartamento de irmão. Irmão e irmã dividem um apartamento no último andar. Ele chega em casa, um dia, sentindo os pés mortos. Ao entrar, vê uma janela aberta e as cortinas balançando ao vento. Corre e olha para baixo. De seu ponto de vista, vemos sua irmã caminhar no telhado, lá embaixo, encuada de uma porta de engate. **CORTA PARA** o quarto de sua irmã, que acorda de uma sonata.

Por que, em um *Drama Doméstico* sério, um diretor recorre a imagens de rendas e chocantes da imaginação nervosa do irmão? Talvez porque os irmãos mais antigos foram tão insuportavelmente chatos que ele achou que era de chique assustar aqueles com um toque que aprendeu na escola de cinema.

O PROBLEMA DA COINCIDÊNCIA

Esse era um significado. Coincidência, portanto, supostamente deveria ser nossa inimiga, pois é a colisão aleatória e absurda das coisas do universo que, por definição, não têm sentido. Ainda assim, coincidência é parte da vida, muitas vezes uma parte poderosa, chocando a existência e depois desaparecendo tão rapidamente quanto chegou. A solução, portanto, não é evitar a coincidência, dramatizar o modo como ela entra na vida sem sentido, fazendo com que ela signifique com o tempo, como a antilógica da aleatoriedade transformando-se na lógica da vida-como-vida.

Primeiro, nega a coincidência cedo na história para permitir que o tempo construa um significado a partir dela.

O Incêndio Incitante de TUBARÃO: um tubarão, por causas aleatórias, come uma banhistas. Mas uma vez na história, o tubarão não sai. Ele fica e obtém significado enquanto ameaça continuamente os inocentes, até que nós sabemos que é besteira faz isso de propósito, e o pior gosti disso. Todos nós machucamos pessoas inadvertidamente, mas nos arrependemos imediatamente. Mas quando alguém procura propositalmente causar dor nos outros e sente prazer com a transição de maldade. O tubarão então se transforma em um ícone poderoso do lado negro da natureza que idocaria nos engolir tudo.

A coincidência, portanto, não deve aparecer na história, vituruna cena, e de-
cois assim. Por exemplo: Eric procura desesperadamente sua amante, com quem
divorçou, mas ela se mudou. Após procurá-la em vão, para tomar uma cerveja.
No banco ao seu lado, tenta o agente imobiliário que vendeu a nova casa para
Laura. Ele dá a Eric o seu endereço exato. Eric agradece, sai e nunca mais vê o
vendedor. Não que essa coincidência não possa acontecer, mas ela não tem sen-
tido algum.

Por outro lado, suponha que o vendedor não consiga se lembrar do endere-
ço, mas se lembra que Laura comprou um carro esporte italiano no mesmo dia.
Os dois homens saem juntos e reencontram-se no estacionamento. Eles vão até sua porta.
Ainda bravo com Eric, Laura os convida para entrar e flerta com o vendedor para
fazer uma coisa com ele. O que era uma boa noite insignificante se torna uma força
do antagonismo para o desejo de Eric. Esse triângulo pode ser construído signifi-
cativamente pelo resto da história.

Uma regra básica é nunca usar a coincidência após a metade narrativa. Em
um livro, coloque a história cada vez mais nas mãos dos personagens.

Segundo, nunca use a coincidência para virar um final. Isso é
deus ex machina, o maior pecado de um escritor.

Deus ex machina é uma frase latina tirada dos teatros clássicos da Grécia e
de Roma, e significa "o deus do sistema". De 500 a.C. até 500 D.C., o teatro flo-
resceu nas margens do Mediterrâneo. Nesses séculos, escritores de dramaturgos
escreviam para esses palcos, mas apenas sete ainda são lembrados. O resto foi
piedosamente esquecido, devido, provavelmente, à propensão de usar *deus ex ma-*
china para escapar dos problemas da história. Aristóteles reclamou dessa prática
sendo muito como um produtor da Hollywood: "por que esses escritores não
conseguem criar finais que funcionem?"

Vestes anfitriões soberbos, acuradamente perfurados, alguns com capaci-
dade para dez mil pessoas, havia, no fundo do palco em semicírculo, uma parede
alta. Abaixo, existiam portas ou janelas para as entradas e saídas. Porém, os atores
que interpretavam deuses eram levados ao palco por cima da parede, em pé em
uma plataforma suspensa por cordas e polias. Esse artifício "deus do sistema" era
uma analogia visual à deidade das divindades do Monte Olimpo, e a volta ao topo
da montanha.

Como o Clímax da história era tão difícil há dois mil e quinhentos anos
atrás quanto é agora. No entanto, os dramaturgos antigos tinham uma saída.
Eles contrariavam uma história, criavam Pontes de Virado até que tivessem o
público na beirada de seus assentos de ardimento. Então, se a criatividade do

dramaturgo romano, e ele estivesse perdido, seria um *Cínico* verdadeiro, a convenção permitiria deixar esse problema de lado, arrastando um deus para o palco e deixando que Apolo ou Atena resolvessem tudo. Quem vive quem morre, quem está com quem, quem está danado para eternidade. E eles sabem isso sempre.

Nada mudou nos últimos vinte e cinco séculos. Escritores ainda contam histórias que não conseguem terminar. Mas em vez de usar um deus para conter o final, eles usam "atos divinos" — o furacão que salva os amantes em *FURACÃO*, a debandada de elefantes que resolve o triângulo amoroso em *NO CAMINHO DOS ELEFANTES*, o acidente de trânsito que acaba com *O DESTINO BATE À SUA PORTA* e *A INSUSTENTÁVEL LEVEZA DO SER*, o Tiranossauro Rex que salva bem na hora para devorar os velocípeps em *JURASSIC PARK* e *PARQUE DOS DINOSSAUROS*.

Deus ou máquina não apenas apaga todo o significado e a emoção, ele é insulto ao público. Cada um de nós sabe que devemos escolher e agir: para o bem ou para o mal, para determinar o significado de nossa vida. Ninguém e nada pode coincidir com a vida para nos tomar essa responsabilidade, mesmo com as injunções eternas do nosso editor. Você pode estar trancafiado em uma cela pelo resto da vida por um crime que não cometeu, mas toda manhã ainda tem de acordar e criar um significado. Eu escuto meu editor contra essa parede ou acho uma maneira de passar meus dias com alguma coisa? Nossa vida é curta, enfim, em nossa relação.

Deus ou máquina é um insulto porque é uma mentira. A exceção são os filmes *Anseios* que subornam a casualidade das coincidências: *WEEKEND À FRANCESA*, *CORAÇÕES SOLITÁRIOS*, *TRÊS HOMENS NO PARAÍSO* e *DEPOIS DE HORAS* começam com uma coincidência, progredem por coincidências e terminam em coincidência. Quando a coincidência controla a história, ela não tem um sentido novo e único significativo: a vida é absurda.

O PROBLEMA DA COMÉDIA

Escritores de comédia frequentemente acham que, em seu mundo selvagem, os princípios que guiam o escritor dramático não se aplicam. No entanto, se uma sátira leve ou uma farsa enloquecida, a comédia é apenas outra forma de contar uma história. Existem, contudo, exceções importantes que começam na divisão profunda entre a visão cômica e a visão trágica da vida.

O escritor dramático admira a humanidade e cria trabalhos que dizem, em essência: sob as piores circunstâncias, o espírito humano é magnífico. A comédia

aponta que, nas melhores das circunstâncias, seres humanos sempre arrastam alguma mancha de escuridão toda.

Quando esplanos o que há por trás da máscara sorridente do cidadão comum, encontramos um idealista frustrado. A sensibilidade cômica quer que o mundo seja perfeito, mas quando olha em volta, encontra a ganância, a corrupção e a decadência. O resultado é um artista raivoso e deprimido. Se você duvida disso, confira um para-jornal em sua casa. Todo monstro de Hollywood já cometeu esse erro: "vamos convidar alguns escritores de comédia para a festa! Isso vai animar as coisas!" Claro... até os paramédicos chegarem.

Bases idealistas raivosas, contudo, sabem que se dessem uma palestra sobre o mundo e um lugar melhor, ninguém vai ouvi-las. Mas se trivializarem os talentos, abençoem as culpas dos senhores, se expuserem a sociedade por sua tirania, dor e ganância e conseguirem fazer as pessoas rirem, então as coisas podem mudar. Ou se equilibrar. Então, Deus abençoe os escritores de comédia. O que seria de nossas vidas sem isso?

A comédia é para o público e, ela funciona: se não é, não funciona. Fim de discussão. É por isso que os críticos odeiam comédias; não há nada a dizer. Se eu fosse discutir que *CIDADÃO KANE* é um erro clássico forçado de espetáculo exagerado, povoado por personagens caricotizados, virado de forma manipuladora, repleto de clichês pseudianos e pseudoclichês autocontraditórios, ficaria por um diretor atento de mão pesada querendo impressionar o mundo, nós poderíamos discutir para sempre. Mas em *CIDADÃO KANE* o público fica quieto. Mas se eu disser que *UM PEIXE CHAMADO WANDA* é sem graça, você tem pena de mim e torce o nariz. Em uma comédia, a queda acaba com qualquer discussão.

O escritor dramático é fascinado pela vida humana, pelas paixões e pelos pecados, as loucuras e sonhos no coração humano. O escritor de comédia, não. Ele se fura a vida social: a idiotice, a arrogância e a brutalidade da sociedade. O escritor de comédia escolhe uma instituição em particular que acredita intrinsecamente de hipocrisia e burrice, e então perre perre o ataque. Frequentemente, podemos apontar a instituição social atacada ao olhar pelo título do filme?

A CLASSE DOMINANTE ataca os ricos: *SAFARI* como *TROCANDO AS BOLAS*, *UMA NOITE NA ÓPERA*, *TRENT*, *A TEIMOSA*, *MÁ*SH* ataca os militares, assim como *A RECRUTA BENJAMIN* e *RECRUTAS DA PESADA*. Comédias Românticas: *JEJUM DE AMOR*, *AS TRÊS NOITES DE EVA*.

A Virada: os filmes originais da lista de filmes que seguem incluem as animações estudadas. Na realidade, isto se pode muito mais com a análise dos títulos para o português. Um exemplo: "Desejo um bebê" no original "Trading Places" "Trading Places" pode significar tanto "troca de lugar" quanto "local onde se passa a comédia". No caso, uma troca de valores — criando um duplo sentido impossível de ser alegado ao parágrafo. (4 de 7)

HARRY E JALLY - FEITOS UM PARA O OUTRO - satirizam a indústria piqueira. REDE DE INTRIGAS, LOUCADEMIA DE POLÍCIA, CLUBE DE CAPAJESTES, ISTO É SPINAL TAB, A HONRA DO PODEROSO PRIMAVERA PARA HITLER, DR. FANTÁSTICO, NASTY HABITS e JÓRIAS EM ALTO ASTRAL atacam a televisão, a escola, liturgias de faculdade rock'n'roll, a mídia, o teatro, as políticas da Guerra Fria, a Igreja Católica e as colônias de férias, respectivamente. Se um gênero cinematográfico está em voga, ele também está mudando para os padrões: APERTEM OS CINTOS. O PILOTO MIM, O JOVEM FRANKENSTEIN, CORRÁ QUE A POLÍCIA VEM AÍ, que em conhecido como Comédia de Cosumes se tornam a sitcom - uma sátira do comportamento da classe média.

Quando uma sociedade não pode ridicularizar e criticar suas instituições, ela não pode viver. O livro mais curto que poderia ser escrito é sobre a história, humor, alívio, uma cultura que sofre com o fardo de um modo peculiarmente autoritário. Comédia é, em essência, uma arte satírica e antiautoritária. Para todos os problemas de uma comédia fraca, portanto, o escritor primeiro pergunta: estou nervoso com o quê? Ele encontra aquele aspecto da sociedade que faz o sangue ferver e vai para a luta.

Design cômico

No drama, o público continuamente agarra porções do futuro, empurrando a história pelo tempo, desviando sobre o desfecho. Mas a Comédia permite que o escritor freie a *Drivda Narrativa* e a mente do público ao se projetar adiante, interpolando na narrativa uma cena sem nenhum propósito na história. Ela está lá só pelas asadas.

A PEQUENA LOJA DE HORRORS: um paciente masoquista (Bill Murray) visita um dentista ridículo (Steve Martin), e enquanto se senta na cadeira, diz "eu quero um casamento de casal bem demorado". É muito engraçado, mas não tem nada a ver com a história. Se cortada, ninguém perceberia. Mas se deixada, a cena é hilária. Quão pouca história pode ser contada e quanto de comédia pura pode ser colocada dentro de um filme. Alguns dos irmãos Marx são histórias desafiadas, complexas, com incidentes facientes, clímax do primeiro, do segundo e do terceiro ato, que sempre tentam um filme dos irmãos Marx. Por um tempo total de aproximadamente dez minutos. Os outros oitenta minutos se vendem ao gênero estonteante de comédia.

A comédia tolera mais coincidência do que o drama, e pode até parecer

final *deus ex machina*. Se duas coisas forem feitas primeiro, o público tem de sentir que o protagonista cômico já sofreu o mesmo. Segundo, que nada se desespera e perde as esperanças. Sob essas condições, o público deve pensar "ah, diabinho, de a que o que quer?"

EM BUSCA DO OURO: no clássico, *Caçador* (Charlie Chaplin) está quase morrendo congelado quando uma tempestade de neve aproxima sua barreira do chão, atrai Chaplin pelo Alasca e então o joga em uma arena de ouro. CORTA PARA ele em casa, vestido elegantemente, fuma um charuto e volta para casa. Uma coincidência cômica que deixa o público pensando, "o caso comen seus sapatos, quase foi jogado por outros números, devotado por um caso, rejeitado por dançarinos de cabaré - ele acabou até o Alasca. Deixa o caso em paz."

A diferença decisiva entre a comédia e o drama é essa: ambas vivem as cenas com surpresa e visão, mas na comédia, quando uma brecha se abre, a surpresa faz com que as melhores ideias explodam.

UM PEIXE CHAMADO WANDA: Archie leva Wanda para um mundo do amor emprestado. Olegante com a antecipação, ele assiste da cama as piruetas de Archie ao redor do quarto, tirando a roupa e entrando um poema russo que a deixa excitada. Ele coloca sua cabeça na orelha e se declara livre do medo da vergonha. E a poeta abre a porta inteira entre. Uma brecha mutacional entre a expectativa e o resultado.

De forma simples, uma Comédia é uma história engraçada, uma piada elaborada se desenvolvendo ao longo do tempo. Apesar de a perspectiva ilusória a narração, sempre ela não faz uma Comédia verdadeira. Em vez disso, a perspectiva frequentemente cria híbridos como a *Drivda* (NOVO NEUROTICO, NOVA NERVOSA) e a *Comédia* (MAQUINA MORTÍFERA). Você sabe que escreveu uma comédia verdadeira quando faz uma visita incoerente se sentir e ouvir sua história, e apenas contando o que aconteceu, sem parafusar os diálogos ou as gags visuais, ele é. A cada vez que você vê uma cena, ela é, vive novamente e ela é novamente; vive, não, até que no final do seu relato ela estará no chão. Isso é uma Comédia. Se você conta sua história e as pessoas não riem, não escreveu uma Comédia. Você escreveu outra coisa.

A solução, contudo, não é esconder a tentativa de se escrever uma esperas ou em tortas na cara. As gags vêm naturalmente quando a estrutura cômica pode. Em vez disso, concentre-se nos Pontos de Vista. Para cada ação, primeiro pergunte "o que é o oposto disso?", e então dê mais um passo e pergunte "o que eu não do oposto disso?" Abenche com surpresas cômicas. Escreva uma história engraçada.

O PROBLEMA DO PONTO DE VISTA

Para um roteirista, *Ponto de Vista* tem dois significados. Primeiro, ocasionalmente pedimos tomadas de PV*. Por exemplo:

INT. SALA DE JANTAR - DIA

Jack bebe café, quando subitamente ouve um BARULHO FREADA e uma BATIDA que sacode a casa. Ela corre para a janela

PV DE JACK

fora da janela o carro de seu filho Tony prensado no portão da garagem e Tony cambaleando no gramado, machucado e riado

EM JACK

abrindo a janela com raiva

O segundo significado, porém, se aplica a visão do escritor. De qual Ponto de Vista a cena é escrita? De qual Ponto de Vista a história como um todo é contada?

PV DENTRO DA CENA

Cada cena é ambientada em um tempo e lugar específicos, ainda assim dentro da cena, enquanto imaginamos os eventos, onde estamos *no espaço* para visualizar a ação? Esse é o Ponto de Vista - o ângulo físico que usamos para descrever o comportamento de nossos personagens, sua interação um com o outro e com o ambiente. O modo como fazemos nossas escolhas de Ponto de Vista tem um impacto enorme na maneira que o leitor resgata a cena e como o diretor finalmente vai filmá-la.

Nós podemos nos imaginar em qualquer lugar em um círculo ao redor da ação ou no centro da ação olhando para fora em 360 graus diferentes - ou ainda da ação, abaixo, em qualquer lugar globalmente. Cada escolha de PV tem um efeito diferente na empatia e na emoção.

*PV: Ponto de Vista. (1) de TV

Por exemplo, continuando a cena do pai e filho acima, Jack chama Tony pela janela e eles discutem. O pai exige saber por que seu filho que faz medicina está bêbado e descobre que a universidade o expulsou. Tony vai embora, perturbado. Jack corre de casa para a rua e consola seu filho.

Existem quatro escolhas de PV bastante diferentes para essa cena: um, coloque Jack exclusivamente no centro da sua imaginação. Siga-o da mesa para a janela, vendo o que ele vê e suas reações para os acontecimentos. Então ande com ele de casa para a rua, enquanto persegue Tony para abraçá-lo. Dois, faça o mesmo com Tony. Fique exclusivamente com ele, enquanto dirige o carro pela rua, passa pela grama e bate na porta da garagem. Mostre suas reações quando ele su do carro destruído para enfrentar seu pai na janela. Leve-o para a rua, então subitamente faça com que ele vire enquanto seu pai corre para abraçá-lo. Três, alterne o PV de Jack e o PV de Tony. Quatro, use um PV neutro. Imagine os dois, como um escritor de comédia faria, à distância e de perfil.

A primeira nos encontra a sentir empatia por Jack, a segunda por Tony, a terceira nos aproxima de ambos e a quarta de nenhum, fazendo com que ríamos deles.

PV DENTRO DA ESTÓRIA

Se cada duas horas de um longa-metragem, você consegue trazer o público para um relacionamento complexo e profundamente satisfatório com apenas um personagem, uma compreensão e envolvimento que eles carregarão para o resto de suas vidas, já fez mais do que a grande maioria dos filmes. Geralmente, portanto, contar a história toda do Ponto de Vista do protagonista - disciplinar-se para o protagonista, fazer com que ele seja o centro de seu universo imaginativo, e trazer toda a história, evento por evento, para o protagonista enquanto a narrativa. O público testemunha os eventos apenas quando o protagonista os encontra. Isso, claramente, é a maneira mais difícil de contar uma história.

A maneira fácil é pular ao longo do tempo e do espaço, pagando pequenas reconexões que facilitam a exposição, mas isso faz com que a história perca seu foco e sua tensão. Como as limitações de ambiente, convenções de gênero e a Ideia Governante, moldar a história a partir do Ponto de Vista exclusivo do protagonista é uma disciplina criativa. Ela cobra da imaginação e exige o melhor de seu trabalho. O resultado é um personagem e uma história firmes, regulares e memoráveis.

Quando mais tempo você gasta com um personagem, mais oportunidades tem de testar suas escolhas. O resultado é mais empatia e envolvimento emocional do público com o personagem.

O PROBLEMA DA ADAPTAÇÃO

O conceito de adaptação é que o árduo trabalho de se fazer uma história passar de um meio para outro é feito de um trabalho literário e depois transformado em um roteiro. Esse quase nunca é o caso. Para vencer as dificuldades da adaptação, temos de analisar novamente a complexidade da história.

No século vinte, temos três meios para se contar uma história: prosa (romance, novela, conto), teatro (peça, musical, ópera, música, balé) e a tela (filme e televisão). Cada meio conta histórias complexas, levando personagens para conflitos simultâneos nos três níveis da vida: conteúdo, cada um com seu poder distinto e sua beleza única em cada um desses níveis.

A força e encanto únicos do romance é a dramatização do conflito interno. Isso é o que a prosa faz melhor, muito melhor do que uma peça ou um filme. Seja um primeiro ou terceiro pessoa, o romance desliza para dentro do pensamento e do sentimento do personagem com a riqueza de detalhes e imagens poéticas, para projetar na imaginação do leitor o turbilhão de paixões do conflito interno. No romance, o conflito extrapessoal é delineado pela descrição, imagens em palavras dos personagens lutando com a sociedade ou com o ambiente, enquanto o conflito pessoal é moldado pelo diálogo.

A grande vantagem única do teatro é a dramatização do conflito pessoal. Isso é o que o teatro faz melhor, muito melhor do que um romance ou um filme. Uma ótima peça é quase diálogo puro, talvez 80 por cento para os ouvidos e 20 por cento para os olhos. Comunicação não verbal — gestos, olhares, sexo, luta — é importante, mas, na maior parte das vezes, os conflitos pessoais evoluem para paz ou para melhor por meio do diálogo. E mais, o dramaturgo tem uma vantagem que os roteiristas não têm — pode escrever o diálogo de um jeito que não pode ser filmado. Pode escrever não apenas diálogos poéticos, mas, como Shakespeare, T. S. Eliot e Christopher Fry, usar a própria poesia como diálogo, levando a expressão dos conflitos pessoais para alturas inefáveis. Adicionalmente, ele pode usar o ator, ao vivo, para dar nuances de boca e pausas que os livros não podem alcançar.

No teatro, o conflito interno é dramatizado pelo subtexto. Quando um ator vive o personagem a partir de seu interior, o público vê, pelo que é dito e feito,

os pensamentos e sentimentos subjacentes. Como em um romance em primeira pessoa, o teatro pode mostrar um personagem para a boca do palco com um sólido, para falar diretamente com o público. Ao dirigir-se diretamente, costuma, o personagem não contar necessariamente a verdade, ou, se for sincero, pode não conseguir entender sua vida interna e contar a verdade interna. O poder do teatro de dramatizar o conflito interno por meio do subtexto não falado é amplo, mas, comparado com o romance, limitado. O pulso pode também dramatizar o conflito extrapessoal, mas quanto da sociedade ele pode sustentar? Quanto ambientes podem ser criados com cenário e adereços?

O poder e esplendor únicos do cinema é a dramatização do conflito extrapessoal, imagens grandes e vívidas da seres humanos envolvidos por sua sociedade e ambiente, se dilapidando com a vida. Isso é o que um filme faz melhor, melhor que uma peça ou um livro. Se nós pegássemos um único frame de BLADE RUNNER — O CAÇADOR DE ANDROIDES e pedíssemos para o melhor artista da prosa que houvesse no mundo criar um equivalente verbal para aquela composição, ele escreveria páginas e mais páginas de palavras e jamais capturaria a essência. E aquela é apenas uma de milhares de imagens complexas que se seguem ao longo da experiência do público.

Os críticos frequentemente reclamam de seqüências de perseguição, como se eles fossem um novo paradigma. A primeira grande descoberta do Cinema Mudo foi a perseguição, visto desde Charlie Chaplin e as Polícias de Keystone, culturas de Paroxysm, a maioria das filmes de DW. Griffith, BEN-HUR, O ENCOBRADO POTEMKIN, STORM OVER ASIA e o belo AURORA. A perseguição é um ser humano lutando pela sociedade, lutando com o mundo físico para escapar e sobreviver. É conflito extrapessoal puro, cinema puro, a coisa mais natural para se fazer com uma câmera e uma moviola.

Para expressar o conflito pessoal, o roteirista deve lutar com que o diálogo seja da maneira que falamos. Quando usamos linguagem teatral na tela, a reação imediata do público é "as pessoas são tão assim". Exceto em casos especiais como Shakespeare filmado, o roteiro requer uma linguagem naturalista. Como close-ups, iluminação e nuances de ângulo, expressões faciais e gestos se tornam muito eloquentes. Costuma, o roteirista não pode dramatizar o conflito pessoal com tanta intensidade poética quanto no teatro.

A dramatização do conflito interno na tela está exclusivamente no subtexto, enquanto a câmera olha através do rosto do ator e vê os pensamentos e sentimentos que estão lá dentro. Até mesmo o conflito pessoal diretamente para a câmera em NOVO NEURÓTIKO, NOVA NERVOSA ou a confissão de Salomão em AMADEUS tem camadas de subtexto. A vida interior pode ser expressa impressionantemente em um filme, mas jamais alcançará a densidade ou a complexidade de um romance.

Isso é o mesmo cenário. Agora, imagine os problemas da adaptação. Por cada dez milhões de dólares foram gastos na compra dos direitos de autor de trabalhos literários, que então são jogados no colo dos roteiristas que os leem e saem correndo gritando noite e dia, "não adicione! O livro inteiro está na cabeça do personagem!"

Porém, o primeiro princípio da adaptação: quanto mais pura a referência ao livro, pior o filme.

"Futuro literário" não significa sucesso literário. A pureza de um romance significa que a narração se localiza exclusivamente no nível interno de conflitos empregando complexidades linguísticas para iniciar, avançar e atingir o clímax da história com relativa independência das forças pessoais, sociais e ambientais. Um romance de Joyce, Proust ou Woolf não serve para ser adaptado exclusivamente de conflitos pessoais, empregando a palavra falada em excessos potentes para iniciar, avançar e atingir o clímax da história com relativa independência das forças internas, sociais e ambientais: *The Cocktail Party*, de T.S. Eliot.

Tentativas de adaptar a literatura "pura" falham por duas razões: uma é impossibilidade técnica. A linguagem pré-linguística, não existem equivalentes cinematográficos, ou mesmo aproximações, para os conflitos envolvidos em linguagem extremamente de grandes romances ou dramas. Dois, quando um artista de talento menor tenta adaptar a obra de um gênio, o que é mais provável? O de culpar o autor se ele não se eleva ao nível do gênio ou o gênio ser protestado para o nível do adaptador?

As regras do mundo são manchadas frequentemente por cineastas pretenciosos que desejam ser reconhecidos como um novo Fellini ou Bergman, mas ao contrário de Fellini e Bergman, não conseguem criar trabalhos originais. Em vez disso, vão a agências de financiamento igualmente pretenciosas com uma cópia de Proust ou Woolf nas mãos, prometendo usar a obra para as mãos. Os banqueiros garantem o dinheiro, os políticos parabenizam a si mesmos para seus eleitores por trazer a arte para os mais, o diretor ganha seu cheque, o filme desaparece em um final de semana.

Se você não se adapta, afunde-se da literatura "pura" e procure histórias baseadas no conflito se distribuído em todos os três níveis de conflito: com ênfase no extrapessoal. *A Ponte de São Ruan*, de Pierre Boule não será discutido em seminários para mestrandos e doutorandos com Thomas Mann e Franz Kafka, mas é um trabalho excelente, povoado por personagens complexos guiados pelo conflito interno e pessoal e dramatizado primariamente no nível extrapessoal. Consequentemente, a adaptação de Carl Foreman se tornou, a meu ver, o melhor filme de David Lean.

Para adaptar, primeiramente use a obra milhares de vezes sem tomar notas

até que o espírito da obra esteja em você. Não faça escolhas ou prioridades até que esteja estabulado nos ombros de sua sociedade, isto seu corpo, chegado sua consciência. Assim como a história que você começa do zero, deve alcançar um conhecimento divino e nunca deve admitir que o escritor original fez sua lição de casa. Feito isso, reduza cada evento a uma afirmação de uma ou duas sentenças, contando o que acontece e medindo cada. Se for psicologia, sem sociologia. Por exemplo: "ele senta na cama esperando um conteúdo com sua mulher, mas descobre um bilhete dizendo que ela o deixou por outro homem".

Feito isso, leia os eventos e pergunte a si mesmo, "essa história é bem contada?" Então, conforme-se, noventa por cento das vezes descobrirá que não é. Só porque um escritor coloca uma peça no palco ou um romance no papel não quer dizer que seja um perito em nossa arte. A história é a coisa mais difícil que fazemos. Muitos romancistas são fracos como contadores de histórias, dramaturgos ainda mais. Ou você vai descobrir que ela é maravilhosamente contada, uma perfeição digna de um romance, mas com quatrocentas páginas, três vezes mais material do que você pode usar em um filme, e se um pouco dentro de uma adaptação é recriado, o roteiro para do funcionário. Em ambos os casos, sua tarefa não será a adaptação, mas a reinvenção.

O segundo princípio da adaptação: esteja disposto a reinventar.

Como a história em um filme funciona enquanto você minimiza o espírito do original? Reinventar não impõe em que ordem os eventos do romance são contados, reordena-os cronologicamente do primeiro ao último, como se fossem sem uma biografia. A parte disso cria um esboço, usando, quando valer a pena, os designs da obra original, mas sente-se livre para cortar cenas e, se necessário, criar outras novas. O mais desafiador de tudo, transforme tudo que é mental em físico. Não escreva a boca dos personagens com diálogo autoexplicativo, encontre a expressão verbal para seus conflitos internos. É aí que se encontra o sucesso e o fracasso. Procure um design que expresse o espírito do original, mas não assim fique com o design de um filme ignorando o risco de que os críticos digam "mas o filme não é como o livro".

A crítica da tela frequentemente exige a reinvenção da história, mesmo quando o original é superbamente contado e tem o tamanho de um longo-metragem. Como Miles Forman disse para Peter Shaffer quando ele adaptava *AMERICAN DOG* do palco para a tela, "você dará a luz seu filho pela segunda vez". O resultado é que o mundo agora tem duas versões excelentes da mesma história, cada qual vendida para seu meio. Enquanto você luta com uma adaptação, tenha em mente se a reinvenção derivaria radicalmente do original. *PELE*, *O CONQUISTADOR*, *LIGAÇÕES PERIGOSAS* não se o filme e excelente, os críticos se calam. No entanto, quando você desce o original. A LETRA B5

CARLATE, A FOGUEIRA DAS VAIDADES — e não coloca no lugar dele o trabalho tão bom quanto, ou até melhor, o filme afunda.

Para aprender sobre adaptação, estude o trabalho de Ruth Prawer Jhabvala na minha visão, a melhor adaptadora de romances para filmes, da história do cinema. Ela é uma polonesa nascida na Alemanha que escreve em inglês. Tendo reavertido sua nacionalidade, se tornou uma magistral reinventora de histórias. Como um camaleão ou um médium em transe, ela abraça as cores e os espíritos de outros escritores. Leia *Love and Hate*, *Uma Janela Para o Luar*, *Um Triângulo Diferente*. Faça um esboço a partir de cada romance, e então, crie a cena. Compare seu trabalho com o de Jhabvala. Você aprenderá muito. Perceba que ela — o diretor Jhabvala — resiste aos romances sociais. Jean Rhys, E. M. Forster, Henry James — sabendo que o conflito primário será expressivo e ativo para a câmera. Nada de Frost, Joyce ou Kafka.

Apenas a expressão natural do escritor ser expressivo, isso não deve mudar. Em vez disso, o desafio que os grandes cineastas sempre tiveram a lidar com imagens do conflito social, ambiental e nos livros para dentro das complexidades dos relacionamentos pessoais, começando na superfície, o que é dito e feito, e então nos guiando em direção a uma percepção da vida interior, do que não é dito, do inconsciente — lidar com a coerência e alcançar com o cinema o que os dramaturgos e romancistas fazem com maior facilidade.

Na mesma roda-dinâmica e romancistas sempre compreenderam que seu desafio é fazer ao palco ou na página o que o filme faz de melhor. O famoso esboço cinematográfico de Jhabvala foi desenvolvido muito antes da invenção do cinema. Ele mesmo disse que aprendeu a montar um filme lendo Charles Dickens. A estranha fluidez de Shakespeare através do tempo e do espaço sugere uma imaginação sedenta por uma câmera. Grandes contadores de histórias sempre perceberam que "não basta, mostrar" é a tarefa criativa suprema: escrever de uma maneira profundamente dramática e visual, mostrar o mundo através dos olhos e comportamentos naturais dos seres humanos, expressar a complexidade da vida em detalhes.

O PROBLEMA DO MELODRAMA

Para evitar a acusação de que "esse romance é melodramático" muitos evitam os livros "grandes demais", eventos apaixonados e poderosos. Em vez disso, escrevem esboços minimalistas no qual muito pouco, se não nada, acontece, achando que são assim. Isso é bobagem. Nada que um ser humano faça consigo próprio que não seja o próximo e melodramático, e seres humanos são capazes de qualquer coisa. Os romances registram atos de emoção autoconsciente e também de grande crueldade.

dade, de coragem e de covardia, de amor e de ódio, de Mafalda Teresa e Sedam Hussein. Qualquer coisa que você possa imaginar que um ser humano faça, já foi feita, e de maneiras que você não pode imaginar. Nada disso é melodrama, é apenas humano.

Melodrama não é o resultado da expressão excessiva, mas sim de pouca intenção; não de escrever muito grande, mas de escrever com muito pouco desejo. O poder de um evento só pode ser tão grande quanto a soma total de suas causas. Nos seguintes que a cena é melodramática se não conseguirmos acreditar que a motivação equivale à ação. Escritores como Homero, Shakespeare e Bergman criaram cenas explosivas que ninguém chamaria de melodrama, pois souberam motivar os personagens. Se você consegue imaginar um grande drama no cotidiano, escreva-o, mas levante as forças que guiam seus personagens para que eles possam ou superem as extremidades de suas ações, e nós lhe agradeceremos por nos levar até o fim da linha.

O PROBLEMA DOS Furos

Um "furo" é outra maneira de perder credibilidade. Em vez da falta de motivação, aqui falta lógica na história, um elo perdido na cadeia de causa e efeito. Contudo, assim como a coerência, furos são parte da vida. As coisas ruins vezes acontecem por razões que não podem ser explicadas. Então, se escrevo sobre a vida, um furo no conto pode entrar no roteiro. O problema é como lidar com ele.

Se você pode forjar uma ligação entre eventos lógicos e tapar o furo, tudo bem. Esse remédio, contudo, muitas vezes requer a criação de uma nova cena que não tem nenhuma propensão além de tornar as coisas um pouco mais lógicas, causando uma estranheza tão irritante quanto um furo.

Em cada caso, pergunte: eles vão notar? Você sabe que é um salto na lógica, porque a história está ali, na sua escuridão, com o furo brilhando e sua frente. Mas na tela a história flui com o tempo. Quando o furo chega, o público pode não ter informação suficiente a ponto de se dar conta de que o acontecimento não tem lógica, ou o furo pode ocorrer tão rapidamente que passa despercebido.

CHINATOWN Ida Sessions (Dune Lady) finge ser Evelyn Mulwray e conta JJ. Gittes para investigar Hollis Mulwray por adultério. Quando Gittes descobre o que parece ser um caso, a esposa verdadeira surge com seu advogado e um processo. Gittes percebe que alguém quer colocar as mãos em Mulwray, mas antes que possa ajudá-lo, o homem é morto. No início do Segundo Atto, Gittes recebe uma ligação de Ida Sessions, que lhe conta que não fez ideia que os eventos levaram a um assassinato, pensando que ele sabia que ele é inocente. Nesse

ligação, ele também dá a Carter uma pista vital para a resolução do assassinato. Suas palavras, porém, são tão enigmáticas que ele fica apenas mais confuso. Mais tarde, contudo, ele junta sua pista a outras evidências que desmontam o velho caso e sabe quem matou quem e por quê.

No início do Terceiro Atto, encontra-se Ida Sessions morta, e em sua carteira descobre um cartão do Sindicato dos Autores de Cinema. Em outras palavras, Ida Sessions não poderia saber o que disse ao telefonista. Sua pista é um detalhe crucial da corrupção na cidade, promovida por homens de negócios milionários e oficiais do alto escalão do governo, algo que eles jamais diziam a uma atriz que contava histórias para fingir ser a mulher da vítima. Mas quando ela conta a Gitzas, não é a primeira ideia de quem é Ida Sessions a o que poderia ou não saber. Quando ela encontra a morte, uma hora e meia depois, não vêmos o furo porque, até lá, não esqueçamos o que ela disse.

Enão, talvez o público não perceba. Mas talvez sim. E daí? Escritores e produtores tentam jogar sobre os furos e esperam que o público não perceba. Outros escritores enfrentam esse problema como homens. Eles expõem o furo para o público, e então negam o furo.

CASABLANCA. Ferrati (Sydney Greenstreet) é o capitalista supremo, um bandido que nunca faz nada a não ser por dinheiro. Ainda assim, em um momento, Ferrati ajuda Victor Laszlo (Paul Henreid) a encontrar o precioso visto de saída, e não pede nada em troca. Isso não faz parte do personagem, não tem lógica. Sabendo disso, os roteiristas escrevem uma fala para Ferrati: "eu não sei por que estou fazendo isso, pois não pode ser lucrativo para mim..." Em vez de escondê-lo, os escritores admitem com uma mentira corajosa que Ferrati pode ser surpreendentemente generoso. O público sabe que, muitas vezes, fazemos coisas por razões que não podemos explicar. Agradecido, o público concorda, pensando: "Nem o Ferrati entendeu. Beleza. Continuam o filme!"

O EXTERMINADOR DO FUTURO não tem um furo — ele é construído sobre um abismo em 2029 os robôs praticamente exterminaram a espécie humana quando os remanescentes da humanidade, liderados por John Connor, invadem o centro da guerra. Para eliminar seu inimigo, os robôs inventam uma máquina do tempo e mandam o Exterminador de volta para 1984, para matar a mãe de John Connor antes que ele nasça. Connor captura esse aparelho e manda um jovem oficial, Reese, de volta para tentar destruir o Exterminador antes disso. Ele faz isso sabendo que, na verdade, Reese não vai apenas salvar sua mãe, mas também salvá-la a ele, portanto, o incentivo é para ele. O quê?

Mrs. James Cameron e Gill Anne Huel, membros da Direção Executiva. Eles sabem que se jogassem dois guerreiros do futuro para as ruas de Los Angeles e os mandassem lutar até a morte dessa pobre mulher, o público não faria o quê?

eles analisá-la, e nos pontos eles poderiam explorar sua condição. Porém, respeitando a inteligência do público, mostram também que, tomando um café após o filme, o público poderia pensar: "espera um minuto... se Connor sabia que Reese era..." e assim por diante, e os furos iam engolir o prazer do público. Portanto, eles escreveram a seguinte cena de resolução.

Gravida. Sarah Connor foge por segurança para montanhas remotas no México, para lá dar a luz e criar seu filho para nascer no futuro. Em um posto de gasolina, ela dita suas memórias para o futuro ainda em sua barriga em um gravador, e ela, efetivamente: "sabe, meu filho, eu não entendo. Se você sabe que Reese será seu pai, então por que...? Como? Isso quer dizer que isso vai acontecer de novo... e de novo...?" Então ela pensa e diz: "sabe, você pode ficar louco pensando nisso". E, em todo o mundo, o público pensou: "diabos, ela está certa. Isso não é importante". Com isso, eles bellamente jogaram a lógica no lixo.

PERSONAGEM

A MIND WORM

Quando nasceu a evolução da ciência através de cinco e seis séculos desde Homero, achai que pouparia uns mil anos e pularia do século quarto para a Renascença, pois de acordo com meu livro de história da escola, ao longo da Idade das Trevas (ou seja, o pensamento parou, enquanto os monges perdiam o sono com pragmas como "quantos tijolos dançam ao redor da ponta de uma agulha?" Certo, eu pesquisei um pouco mais a fundo e descobri que, na verdade, a vida intelectual na época medieval vai seguir vigorosa... mas seu código poético. Quando a metafísica foi desafiada por pesquisadores descobrimos que "quantos tijolos dançam ao redor da ponta de uma agulha?" não era metafísica, é sim física. O tópico sob discussão é a estrutura atômica: "quão pequeno é o pequeno?"

Para discutir a psicologia medieval criamos outro conceito em genético: a *Mind Worm*. Suponho que uma criatura tenha o poder de se relogar no cérebro e conhecer um indivíduo por completo: sonhos, medos, forças, inseguranças. Suponho que essa *Mind Worm* também tenha o poder de causar eventos no mundo. Ela poderia então criar acontecimentos específicos ajustados à natureza única dessa pessoa, que então impulsionaria uma aventura sem precedentes, uma jornada que leva a usar suas forças até o limite, viver com a maior profundidade, de maneira mais completa. Seja uma tragédia ou um feito, sua jornada revelaria sua humanidade absoluta.

Ano 1400, dire que sonhei pois o escritor é uma *Mind Worm*. Nós também nos refugiamos dentro de um personagem para descobrir seus aspectos, seu potencial. (Miles: Quando as coisas mudam ou vêm de dentro. (21 de 17)

e então criamos um evento ajustado à sua natureza única: o Incidento Incipiente. Para cada protagonista é diferente: para um, talvez, encontrar algo valioso; para outro, perder algo valioso. Mas nós desenhamos o evento para que se ajuste ao personagem, para que seja o reconhecimento preciso para mandá-lo em uma jornada que alcance os limites de sua existência. Como a *Mind Worm*, nós exploramos a paisagem interna da natureza humana, expressa em código poético. Pois enquanto as coisas passam, nada muda dentro de nós. Como observou William Faulkner, a natureza humana é o único assunto que jamais envelhece.

Personagens Não São Seres Humanos

Um personagem é tão humano quanto Vênus de Milo é uma mulher de verdade. Um personagem é uma obra de arte, uma metáfora para a natureza humana. Relacionemo-nos com os personagens como se fossem reais, mas eles não são superiores à realidade. Seus aspectos são feitos para serem claros e esquecíveis; ao mesmo tempo, os humanos são difíceis de serem compreendidos, se não enigmáticos. Conhecemos os personagens melhor do que nossos amigos, pois um personagem é eterno e constante, enquanto as pessoas mudam quando pensamos nelas finalmente entendido, descobrimos que não estamos nem perto disso. De fato, eu conheço o Rick Blaine de CASABLANCA melhor do que conheço a um mesmo Rick e sempre Rick. Comigo já não é bem assim.

O design dos personagens começa com o arranjo dos dois aspectos principais: *Caracterização* e *Verdadeiro Personagem*. Repetindo: caracterização é a soma de todas as qualidades observáveis, uma combinação que faz do personagem única: experiência física e mundana, código de fala e gesticulação, sexualidade, idade, QI, profusão, personalidade, atitudes, valores, onde mora, como mora. O Verdadeiro Personagem se esconde atrás dessa máscara. Apesar dessa camuflagem, no fundo do coração, quem é essa pessoa? Leal ou desleal? Honesta ou mentirosa? Amável ou cruel? Corajoso ou covarde? Generoso ou egoísta? Voluntarioso ou fúria?

O VERDADEIRO PERSONAGEM só se expressa em um dilema de escolha. Como a pessoa age sob pressão é quem ela é — quanto maior a pressão, mais verdadeira e profunda é a escolha do personagem.

A chave do Verdadeiro Personagem é o desejo. Na vida, quando nos sentimos subotados, a maneira mais rápida de se desprender é perguntar "o que eu quero?" ouvir a resposta honesta e então encontrar a vontade para buscar esse desejo. Os

personagem ainda continua, mas agora estamos em movimento, com chances de resolvê-la. O que é verdadeiro na vida, é verdadeiro na ficção. Um personagem surge para a vida no momento em que temos um entendimento claro de seu desejo - não apenas o consciente, mas, em um papel completo, o desejo inconsciente também.

Perguntase o que este personagem quer? Agora? Em breve? No geral? Conscientemente? Inconscientemente? Com respostas claras e verdadeiras vem o conteúdo sobre ele.

Além do desejo, está a motivação. Por que seu personagem quer o que quer? Você tem suas ideias sobre o motivo, mas não se surpreenda se os outros pensarem diferente. Um amigo pode achar que o crescimento com os pais moldou as decisões do personagem; outro pessoa pode dizer que é uma culpa momentânea; ainda pode culpar o sistema educacional; alguém pode chamar que são as genes; mais achos que ele está possuído pelo demônio. A atitude contemporânea tende a favorecer menos explicações para o comportamento, em vez da complexidade de Freud, que é o caso mais provável.

Não reduce seus personagens aos estudos de caso (a ocorrência de abuso na infância é o clichê na vaga nesse momento), pois na verdade não existem explicações definitivas para o comportamento de ninguém. Constatamos, quando mais o aprofundamos a motivação para certos comportamentos, mais distantes o personagens se tornam do público. Em vez disso, tente descobrir uma compreensão sólida do motivo, mas, ao mesmo tempo, deixe algum mistério no redor dos porquês, um toque do irracional talvez, espaço para o público usar sua própria experiência de vida para aprimorar seu personagem em sua imaginação.

Em *Está Luv*, por exemplo, Shakespeare criou um de seus vilões mais complexos, Edmundo. Após a cega em que as influências astrológicas, outra motivação de comportamento, são culpadas pela falta de sorte de alguém, Edmundo se vicia, em soliloquios, e se, "tudo não é que sou, se a mais virginal estrela do firmamento houvesse pecado, quando foi batizado?" Edmundo faz o mal pelo prazer de fazer o mal. Além disso, o que importa? Como observou Aristóteles, o motivo pelo qual um homem faz algo pouco interessa, quando vemos o que foi feito. Um personagem é as escolhas que faz para agir como age. Uma vez que a ação é feita, o motivo começa a desaparecer na irrelevância.

O público conhece seu personagem de diversas maneiras: a imagem física, o ambiente dizem muito, mas o público sabe que aparência não é a realidade. A caracterização não é o Verdadeiro Personagem. Ainda assim, a sua máscara é um ponto importante para o que pode ser revelado.

O que um personagem diz sobre outros é uma dica. Nós sabemos que, quando uma pessoa diz sobre outra, pode ou não ser verdade, já que elas se vezes mentem. De todo modo, é bom saber quem diz o quê. O que um personagem

sobre si mesmo pode ou não ser verdade. Nós ouvimos, e então guardamos suas palavras no bolso.

Na verdade, personagens com autoconhecimento ficado, aqueles que se criam diálogos autocríticos, são melhores para contar a história do que não se conhecem, não são apenas chatos, como são falsos. O público sabe que as pessoas raramente, se não nunca, explicam a si mesmas, e se elas o fazem, são incapazes de uma auto-explicação completa e honesta. Sempre há um subtexto. Se, por acaso, o que um personagem diz sobre si mesmo é, de fato, verdade, nós não devemos a verdade ao personagem, mas sim a nós mesmos sob pressão. Auto-explicação tem de ser validada ou contradita com ação. Em *CASABLANCA*, quando Rick diz "não coloco meu pescoço em risco por nenhuma mulher" nós pensamos, "anda não, Rick, ainda não". Sabemos que conhecemos Rick melhor do que ele se conhece. E de fato de está errado; na verdade seu pescoço muitas vezes

Dimensão do personagem

"Dimensão" é o conceito menos compreendido do personagem. Quando eu era um ator, discursos insistiam em "personagens complexos, multidimensionais" e eu estava disposto a fazer isso, mas quando perguntava para eles o que exatamente era uma dimensão e como poderia criar uma, imagine, mas, eles vacilavam, resmungavam alguma coisa sobre o espaço, e um fazer outra coisa.

Há alguns anos, um produtor me disse o que significava ser um protagonista "unidimensional", nesse tempo: "Jesse acabou de sair da prisão, mas enquanto estava na cadeia, estudou muito finanças e investimentos e agora é uma expert em ações, apólices e títulos. Ele também sabe dançar break, é fã de praia, era casado e toca um jazz de primeira no saxofone!" "Jesse" é tão cheio quanto uma tábua de passar roupa - uma montanha de coisas presas a um nóte. Decorar um protagonista com habilidades não abre seu personagem para o público, nem para sua empresa. Em vez disso, especificidades podem fortalecê-lo e nos tornam a discrição.

Um famoso dogma acadêmico argumenta que, na verdade, grandes personagens são marcados por um traço dominante. A ambição de Macbeth é frequentemente citada. A ambição trágica, segundo esse dogma, faz de Macbeth um ótimo personagem. Essa teoria está muito errada. Se Macbeth fosse meramente ambicioso, não haveria a peça. Ele simplesmente derrotaria os ingleses e mandaria na Escócia. Macbeth é um personagem brilhantemente criado pela contradição entre a ambição, de um lado, e a culpa, do outro. Dessa profunda contradição interna surge sua prisão, sua complexidade, sua preta.

Dimensão significa ambiguidade: ou dentro do Personagem Verdadeiro (ambição

culpada) ou entre a caracterização e o Personagem Verdadeiro (um ledor, um ator). Essas contradições devem ser ressaltadas. Retratar um sujeito como um monstro e o filme todo e então mostrá-lo chorando um garoto em uma cena não dá uma dimensão verdadeira.

Considere Hamlet, o personagem mais completo já escrito. Hamlet é tridimensional, e não decadimensional, dodecadimensional, vinte e sete dimensional. Ele parece religioso, até que comete uma blasfêmia. Com Othello, o nobre e quando em um primeiro momento, e depois incestivo, até mesmo. Ele é compassivo, e depois covarde. As vezes, é calmo e reservado, depois impetuoso e precipitado, como quando apunhala alguém após de uma conversa sem nada. Hamlet é cruel e compassivo, orgulhoso e sem pena de si mesmo. Ele é sério e triste, enigmático e dinâmico, lúcido e confuso, sério e louco. Ele é de uma função inocente, de uma inocência profunda, uma contradição viva de quais as qualidades humanas que podemos reconhecer.

Dimensões ficcionais, contradições na natureza da composição de um personagem. Portanto, o protagonista deve ser o personagem com o maior número de dimensões no elenco, para localizar e empacotar no papel principal. Se não, o Centro do Bem perde o contato e o universo ficcional é fragmentado e o público perde o equilíbrio.

BLADE RUNNER: O CAÇADOR DE ANDRÓIDES: o marketing posicionou o público para sentir empatia por Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford, mas uma vez no cinema, o público foi atraído pela maior dimensionalidade replicante Roy Batty (Rutger Hauer). Como o Centro do Bem rodou para as coisas, a confusão emocional do público diminuiu seu entusiasmo, e o que deveria ter sido um grande sucesso se tornou um filme ruim.

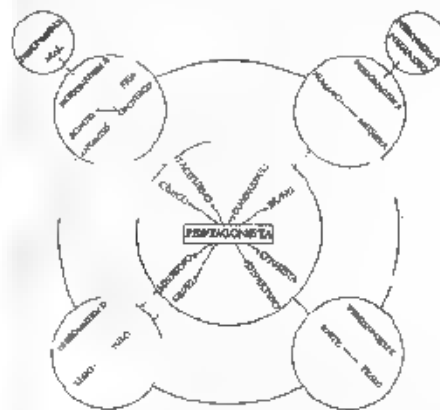
Design de Elenco

Na essência, o protagonista cria o resto do elenco. Todos os outros personagens estão na estória simplesmente por causa de sua relação com o protagonista. É a maneira que cada um ajuda a delinear as dimensões da natureza complexa do protagonista. Imagine o elenco com um tipo de sistema solar, com o protagonista no lugar do sol. Os coadjuvantes como os planetas ao seu redor e os papéis menores como satélites ao redor dos planetas - todos seguem as órbitas pela atração gravitacional da estória no cinema, cada qual modificando as órbitas das outras.

Considere esse protagonista hipotético: ele é divertido e otimista, depois sério e enigmático, é compassivo, e depois cruel; bravo, depois medroso. Baseado

nessa multidimensionalidade, um elenco no seu redor para delinear essas contradições, personagens com quem ele possa agir e reagir de maneiras diferentes em tempos e lugares diferentes. Esses personagens coadjuvantes devem circundá-lo para que essa complexidade seja tanto consistente quanto crível.

Personagem A, por exemplo, provoca a tristeza e o cinismo, enquanto o Personagem B levanta sua vida e dá esperança. Personagem C inspira suas emoções boas e corajosas, enquanto o Personagem D força a, primeiro, encolher-se do medo, e então se despertar em fúria. A criação e o design dos personagens A, B, C e D são ditados pelas necessidades do protagonista. Eles são o que são, principalmente, para deixar claro e cristal, pela método da ação e reação, a complexidade do papel central.



Apesar de os coadjuvantes serem criados a partir do protagonista, eles também podem ser complexos. O Personagem A poderia ser bidimensional: externamente belo e amável/internamente grotesco quando as escolhas sob pressão revelam desejos frios e inconsistentes. Mesmo uma só dimensão pode criar um coadjuvante. O personagem B, como o Exterminador do Futuro, pode ter uma única e ainda assim fisicamente contraditória: homem versus máquina. Se o Exterminador fosse realmente um robô ou um homem do futuro, poderia não ser tão

intencional. Mas é um pouco de cada, e um dilema humano/artificial cri- viliza sobzbo.

O mundo físico e social onde o personagem se insere, sua profissão ou nãça, por exemplo, é um aspecto da caracterização. A dimensão, portanto, p- ser criada por um simples contraponto: colocar uma personalidade desconhecida em um cenário conhecido, ou um indivíduo estranho e misterioso dentro de um c- cidade ordinária e p- ao chão imediatamente gem interesse.

Papéis menores devem ser deliberadamente planos... mas não unipolares. D- cada um destes personagens um traço bem observável e original, que fixe com- o papel seja digno de ser interpretado no momento em que o ator estiver diante- câmara, mas nada além disso.

Foi exemplo, suponha que seu protagonista visite Nova Iorque pela primeira vez, e quando sai do Aeroporto Kennedy, ele não pode escapar por seu pass- passado com um taxiista nova-iorquino. Como escrever esse papel? Você faz qu- seja um ecletismo que não pare de filosofar, com um boné virado para trás, e espero que não. Nas últimas seis décadas, toda vez que pegamos um táxi em um filme sobre Nova Iorque, lá está ele, o típico velho novo-iorquino.

Talvez você crie o primeiro taxiista nova-iorquino sério da história do cinema. O personagem tem que começar as conversas de Nova Iorque sobre os Yankees, os Knicks, o prefeito, mas o taxiista desconversa e segue dirigindo. Ele acaba a cabeça com a primeira decepção em Nova Iorque.

Foi outro lado, pode ser o tráfego para acabar com todos os taxistas esquisitos de voz grave, mas maravilhosamente dispostos a ajudar, que dá o teor definitivo sobre a sobrevivência na cidade grande — como colocar a cabeça cruzada no peito, onde deixar o bastão de beisebol. Então ele deixa o per- gem no Bronx, sobra carne e cinquente dólares e diz que ele está em Manhattan. O taxista aparece como um sujeito disposto a ajudar, e então se torna um mito lúcido — uma contradição entre caracterização e Personagem Verdadeiro. Agora nós procuramos esse taxista no filme o tempo todo, pois sabemos que os escritores não colocam dimensões nos personagens que não usaram de nós. Se ele não aparece pelo menos mais uma vez, ficamos muito irritados. In- cause antecipação inútil, fazendo com que os outros sejam mais interessantes que o necessário.

O elenco está em órbita ao redor da estrela, seu protagonista. Cada um- tes são inspirados pelo personagem central e criados para delinear suas dimen- complexas. Papéis secundários não precisam apenas do protagonista, mas tam- de outros personagens, para que suas dimensões apareçam. Quando personagens terciários (B e C do diagrama) têm cenas com o protagonista ou outros person- principais, eles também ajudam a revelar suas dimensões. Idealmente, a cada

cada personagem faz com que surjam as qualidades que marcam as dimensões dos outros dele, uma constelação mantida em órbita pelo peso do protagonista, ao centro.

O personagem cômico

Todos os personagens buscam o desejo contra as forças do antagonismo. Mas o personagem dramático é flexível o suficiente para dar um passo atrás diante do risco e se dar conta: "Isso pode me matar". O personagem cômico não. Ele é marcado por uma obsessão cega. O primeiro passo para resolver o problema de um person- gem cômico, que deveria ser enganado, mas não é, é encontrar uma razão.

Quando as várias polícias de Acrotáfios e as fúrias comitê de Menandro passaram para a história, a Comédia se degenerou, tornou-se elabada, a prima pobre da Tragédia e da Poesia Épica. Mas com a vinda do Renascimento de Goldoni na Itália até Molière na França (pulando a Alemanha), até Shakespeare, Jonson, Wycherley, Congreve, Shandari, passando por Shaw, Wilde, Coward, Chaplin, Allen, as mentes sagazes da Inglaterra, Irlanda e América — elas ascenderam a forma de arte vishumbante de hoje — a graça salvadora da vida moderna.

Enquanto os mestres aperfeiçoavam sua arte, como todo artista, eles a dis- curiam, e perceberam que um personagem cômico é criado ao designar-se um "ha- mar" para o papel, uma obsessão que o personagem não vê. A carreira de Molière foi construída por peças que ridicularizaram a obsessão do protagonista. *O Aparente*, *O Medianoite*, *O Doutor Louganço*. Quase todas as obsessões servem. Sapatos, por exemplo. Imelda Marcos é uma piada internacional por não ver sua necessidade neurótica por sapatos, e alguns estimam que ela tenha mais do que três mil pares. Apesar disso, quando julgada pela Receita aqui em Nova Iorque — ela disse que eram apenas mil e dezessete — a nenhum deles serviu. Eram presentes de fabricantes de sapato, que nunca acertam tamanho.

Em *ALL IN THE FAMILY*, Archie Bunker (Carroll O'Connor) era um reli- gioso intolerante cegamente obcecado. Enquanto ele não se der conta de que é um bufão, nós temos dó. Mas se ele se virasse para alguém e dissesse: "Você sabe, eu sou um tolo que odeia tudo" a comédia acabaria.

UM TIPO NO ESCURO: Um chefe é assassinado na propriedade de Ben- jamin Ballon (George Sanders). Batem um homem obcecado em ser o detetive mais perfeito do mundo. Capuão Clousen (Peter Sellers), que decide que Ballon é o autor do crime. Então ele o confronta no sala de bilhar do bilhonário. Quando Clou- sen mostra suas evidências, acusa o felto de mesa e arrebatou os dados, final- mente concluindo com: "e então você voltou de mais tempo de férias hollywoodianas?"

Chamava: vinha-se para sair, mas ainda para o lado errado. Ouvimos um TUM quando bate na parede. Dá um passo para trás e, com um ar frio, diz: "malditos arquitetos!"

UM PEIXE CHAMADO WANDA: Wanda (Jamie Lee Curtis), uma atriz do crime, é obrigada por homens que falam línguas estrangeiras. Otto (Kurt Russell), um agente fracassado da CIA, está convencido de que é um intelectual apesar de que, como Wanda aponta, comete erros como achar que o London Underground é um movimento político. Ken (Michael Palin) é tão obsessivo com a amor por animais que Otto o encontra comendo seu peixe doado. Archie Leach (John Giese) tem um medo obsessivo do constrangimento, um medo que, apesar de ele, contorne toda a paixão inglesa. No meio do filme, contudo, Archie percebe a obsessão e, uma vez que a vê, deixa de ser o protagonista cômico para assumir o papel romântico, de Archie Leach para "Cary Grant" (Archie Leach era o nome verdadeiro de Cary Grant).

Três dicas sobre como escrever personagens para a tela

1. Deixe espaço para o ator

Essa velha administração hollywoodiana pede para que o escritor preencha o que ele chama de espaço da oportunidade para usar sua criatividade, não escrever demais e sempre a página com descrições constantes de comportamento, reações da personagem de voz:

Bob se inclina sobre a escrivaninha, cruzando uma perna sobre a outra, com uma mão nos quadris. Ele olha sobre a cabeça dos estudantes com a sobrancelha levantada pensando

BOB
Pneumático, capeta
Blá, blá, blá, blá,
blá, blá

A reação de um ator a um roteiro baseado com esse tipo de detalhe é jogá-lo no lixo, pensando, "eles não querem um ator, querem uma marionete". Quando o ator aceita o papel, pegará uma caneta vermelha e riscará toda essa bobagem da página. Os detalhes acima não fazem sentido. Um ator quer saber o que ele quer

London Underground sistema de trem subterrâneo - veja mais - de Londres, p. 6 do TG

Por que eu quero? Como eu vou conseguir? O que me impede? Quais são as consequências? O ator faz a vida do personagem surgir do subtexto, o despoja, entendendo as forças do antagonismo. Diante da câmera, ele diz e faz o que a cena requer, mas a caracterização deve ser tanto ou mais trabalho do ator do que ser.

Digamos nos termos de que, ao contrário do teatro, onde esperamos que mesmo um único ator seja utilizado em centenas de não milhares de produções, aqui e no exterior, apenas uma performance de cada personagem ficará fixada em filme para sempre. A colaboração entre escritor e ator começa quando o escritor para de sorrir como um rosto ficcional e, em vez disso, imagina o elenco ideal. Se um escritor sente que um ator em particular deveria ser seu protagonista ideal e o encoraja enquanto escreve, está constantemente lembrando de quão pouco os atores mais soberbos precisam para criar momentos poderosos, e não escrever volutas desse tipo:

BARBARA

oferecendo a Jack uma
xícara
você quer uma xícara
de café querido?

O público vê uma xícara de café e gesto diz: "você gostaria disso?", a atriz diz "querido." Sentindo que aquela é mais, a atriz se vira para o diretor e diz "Larry, eu sei que dizer 'você quer uma xícara de café, querido?' Quer dizer, eu estou oferecendo uma xícara, certo? Seria que dava para começarmos essa fala?" A blá e cortada, a atriz coloca logo na tela sem dizer nada, oferecendo ao homem uma xícara de café, enquanto o roteirista se irrita, "estão destruindo o meu diálogo!"

2. Apaixone-se por todos os seus personagens.

Muitas vezes, nos assistimos a filmes com um elenco de ótimos personagens. Certo um, que é melhor. Tentamos imaginar o motivo até notar que o escritor detesta esse personagem. Ele trivializa e insulta com papel a cada oportunidade. E eu não consigo entender isso. Como pode um escritor odiar seu próprio personagem? Ele é seu bebê. Como pode odiar alguém a quem ele deu a luz? Adore todas as suas criações, especialmente as pessoas ruins. Elas merecem amor como todo mundo.

Hum a Cameraman devam amar seu Estremador do Futuro. Veja as coisas maravilhosas que fizeram para ele em um quarto de motel, ele conversa seu olho quebrado com uma fada Estreito. Sobre uma pia, ele arranca seu olho, joga-o na água, seca o sangue com uma toalha, coloca um óculos de sol gigante para escondê-lo e bué e catão da uma olhada no espelho e arruma o cabelo. O público, espantado

muda, pense: "ele acabou de atear o próprio olho e ainda se importa com a aparência. Ele é valioso?"

Então, alguém bate na porta. Quando ele olha, a câmera toma seu rosto e vemos sua tela de computador sobreposta à porta. Em sua lista de respostas alguém responde: "você morre", "por favor, volte mais tarde", "você se fode" e "você é um idiota". Sem cursor vai para cima e para baixo enquanto ele faz sua escolha e para em "você se fode, idiota". Um robô com senso de humor. Agora o computador está ainda mais sensível, e graças a esses momentos, nós não sabemos o que ele quer dele e, portanto, imaginamos o pior. Apenas escritores que amam seus personagens podem descobrir esses momentos.

Uma dica sobre vilões: se seu personagem tem intenções nada boas, não se coloca dentro dele, perguntando, "se eu fosse ele nessa situação, o que eu faria?", você faz tudo o que fosse possível para escapar disso. Portanto, não como um vilão, não inventa seu bigode. Sociopatas são as pessoas mais claras que nós podemos conhecer. Ouvintes simpáticos que parecem muito preocupados com nossos problemas enquanto nos levam ao inferno.

Um enredo usado uma vez foi uma observação para Lee Marvin, sobre ele interpretando vilões por trinta anos e como deve ser ruim sempre interpretar pessoas más. Marvin sorriu, "Ei? Eu não interpreto pessoas ruins. Eu interpreto pessoas lutando pela sobrevivência, dia após dia, fazendo o melhor que podem com o que a vida lhes deu. Outras pessoas podem achá-los ruins, mas não eu nunca interpreto pessoas ruins". É por isso que Marvin conseguia ser um vilão soberbo. Ele era sempre com um profundo conhecimento da natureza humana: ninguém se sente mal.

Se você não consegue senti-los, não os cria. Por outro lado, nunca permita que sua empatia ou identificação por um personagem produza o melodrama do estereótipo. Amo-os sem perdê-los a clareza de sua mente.

3. Personagem é autoconhecimento

Tudo o que aprendi sobre o homem humano, aprendi sozinho.
Anton Tchekhov

Onde encontramos nossos personagens? Eu parei, por nossas observações. Em todas as vezes que carregamos cadernos ou gravadores portáteis e, enquanto estamos à vida passar, coletamos pequenos fragmentos para preencher gavetas com material aleatório. Quando não sabemos sobre o que estamos, vão a uma fonte para descobrir mais com a imaginação.

Nós observamos, mas é um erro copiar a vida diretamente do livro. Realmente,

indivíduos são tão claros em sua complexidade e tão bem delineados quanto um personagem. Em vez disso, como Dr. Frankenstein, consideramos personagens a partir de partes desconhecidas. Um escritor pega a mente analítica de sua irmã e junta com o humor sagaz de um amigo, adiciona a crueldade asua de um gato e a perspicácia cega do Rei Lear. Emprestamos pequenas porções de humanidade, pedacinhos de imaginação e observação de qualquer lugar, os montamos em dimensões de consistência, e então fazemos as criaturas que podemos chamar de personagens.

Observação é a base para caracterização, mas a composição do personagem Profundo é encontrada em outro lugar. A raiz de todo um personagem é o autoconhecimento.

Uma das tristes verdades da vida é que existe apenas uma pessoa neste vale de lágrimas que realmente conhecemos bem, e somos nós mesmos. Estamos essencialmente eternamente sozinho. Ainda assim, apesar dos outros se afastarem à distância, mudando e irreconhecíveis em um sentido final e definitivo, e apesar das óbvias diferenças de idade, sexo, passado e cultura, apesar de todas as diferenças claras entre as pessoas, a verdade é que todos nós somos muito mais parecidos do que somos diferentes. Somos todos humanos.

Todos dividimos as mesmas experiências humanas básicas. Todos sofremos, nos divertimos, sonhamos e esperamos conseguir um dia fazer algo de valor. Como um escritor pode estar certo de que todas aquelas pessoas por quem passa pela rua têm os mesmos pensamentos e sentimentos fundamentais humanos que você? É por isso que, quando você pergunta para si mesmo, "se eu fosse esse personagem, nessa circunstância, o que faria?", a resposta honesta é sempre correta. Você faz a coisa humana. Portanto, quando mais pensarmos nos mistérios de sua própria humanidade, quanto mais entender de si mesmo, mais hábil será para compreender os outros.

Quando observamos o cortejo de personagens que marcham da imaginação de contadores de histórias como Homero, Shakespeare, Dickens, Austen, Hemingway, Williams, Wilder, Bergman, Goldstein e todos os outros nomes, cada personagem fascinante, único, sublimemente humano, e sabemos muitos personagens assim e nos damos conta de que todos eles nasceram de uma mesma humanidade... e espantosa.

O TEXTO

DIALOGO

Tudo o trabalho e a escuridão gastos no design da estória e nos personagens não vão ser finalmente colocados no papel. Esse capítulo observa o texto, o diálogo e a linguagem. A descrição, a ação que guia a história. Além do texto, ele examina a poesia da estória, os momentos de imagem contidos nas palavras que, no final, resultam em imagens filmadas que enriquecem o significado e a emoção.

Diálogo não é conversa

Escutar uma conversa qualquer em um café e percebê-la em um piscar de olhos, você nunca colocaria essas bobagens na tela. Conversas reais são cheias de palavras esquecidas, escolhas de palavras e frases pobres, falhas de lógica, repetições desnecessárias, momentos sem um argumento ou atingem uma conclusão. Mas não são problemas, pois conversas não foram feitas para argumentar ou atingir conclusões. Isso é o que os psicólogos chamam de "manter o canal aberto". A conversa é um desenvolvimento e mudamos nossos relacionamentos.

Quando dois amigos se encontram na rua e conversam sobre o tempo, não sabemos que sua conversa não é sobre clima? O que é dito? "Eu sou seu amigo. Vamos reservar um minuto desse peso da vida movimentado para ficar aqui, na presença do outro, e reafirmar que somos, de fato, amigos?" Eles não conversam sobre esportes, tempo, comidas, qualquer coisa. Mas o texto não é sobre isso. O que é dito e feito não é o mesmo que o pensado e sentido. A conversa

é sobre o que parece ser. O diálogo na tela, portanto, deve ter o balanço de uma conversa do dia a dia, mas um conteúdo bem acima do normal.

Primeiro, o diálogo do cinema requer compressão e economia. Ele deve dizer o máximo que puder com o mínimo de palavras possível. Segundo, deve ter direção. Cada troca de diálogo deve visar os Beats da cena em uma ou outra direção, pela mudança de comportamento, sem repetição. Terceiro, ele deve ter um propósito. Cada fala ou troca de diálogo executa um passo no design que constrói o arco da cena ao redor de seu *Ponto de Virada Mesmo* com todas essas coisas, o diálogo deve soar como uma conversa, usando um vocabulário informal e casual, com contradições, gírias e, se necessário, palavrões. "Pare como as pessoas comuns", aconselhou Audre Lorde, "mas pare como os filósofos".

Lembre-se, o filme não é um monólogo, o diálogo é dito e depois ouvido. Se as palavras não forem captadas no instante que saem da boca do ator, quem não entende nenhuma instantaneamente, "o que ele falou?" O filme também não é texto. Nós temos um filme, ouvimos uma peça. A estética do filme é 80 por cento visual, 20 por cento auditiva. Nós queremos ver, e não ouvir, nossas energias fluem para os olhos, apenas o ouvido processa a trilha sonora. O áudio é 80 por cento auditivo e 20 por cento visual. Nossa concentração é dirigida para os ouvidos, e apenas enxergamos o palco. O diálogo pode criar diálogos elaborados e complicados mas o roteiro, não. Diálogo de cinema requer sentenças curtas, de construção simples, geralmente, na ordem substantivo, verbo e objeto, ou substantivo, verbo e complemento, nessa ordem.

Isso, por exemplo, não é diálogo de cinema: "Sr. Charles Wilson Evans, o chefe das finanças na Data Corporation no edifício 666 da Quinta Avenida, em Manhattan, que foi promovido a essa posição há seis anos, tendo se formado *magis cum laude* em Harvard, foi pessoalmente acusado pelas autoridades de apropriação indevida dos fundos do conselho da companhia e foi preso em uma tentativa de esconder as provas". Não com um único: "Sabe o Charlie Evans? Excepcional da Data Corp? Faz 101 pesos. Pegaram ele com a mão na cambucha. Um formando de Harvard deveria saber como roubar sem ser pego". A mesma ideia quebrada em uma série de sentenças curtas, de construção simples e informalmente ditas. Pedaco por pedaco, o público entende.

O diálogo não requer sentenças completas. Nós nem sempre nos encontramos com um substantivo ou um verbo. Tipicamente, como acima, nós deixamos de tudo os artigos ou os pronomes, falando em frases curtas, ou mesmo gerúndios.

Leia seu diálogo em voz alta, ou em um gravador, para evitar uvas-linguas ou rimas acidentais e alterações como em: "tôz estes tigras no trilho do trem". Nunca escreva nada que durar mais de uma linha, nada que seja mais de uma linha e grite: "oh, como eu sou uma bela inteligência". Quando você achar que escreveu algo particularmente bom e literário, corte.

A essência do diálogo cinematográfico é o que era conhecido no teatro da Grécia Clássica como *anagorai* - a troca rápida de discursos curtos. Discursos longos são antitéticos em relação à essência do cinema. Uma coluna de diálogo do topo ao fim da página pede que o leitor foque o rosto de um ator por um minuto de conversa. Veja os ponteiros do relógio se moverem por sessenta segundos: você perceberá que um minuto é muito tempo. Com dez ou quinze segundos o olho do público absorve tudo o que é visualmente expressivo e a tomada se torna redundante. É o mesmo efeito de um disco riscado repetindo a mesma nota várias vezes. Quando o olho está entediado, foge da tela; quando foge da tela, perde seu público.

A ambigüidade literária muitas vezes ignora esses problemas, pensando que o leitor pode queimar esses discursos longos ao costar para o rosto do ouvinte. Mas o leitor enfrenta imediatos novos problemas. Agora, um ator fala fora da tela, e quando ele fala, o corpo da voz, o ator deve falar mais lento e articuladamente, pois o público faz leitura labial. Menos da compreensão do diálogo é atingida quando o tempo sendo dito. Quando o rosto desaparece, o público para de ouvir. Portanto, o ator antes fora da tela deveria cuspir as palavras cuidadosamente, esperando não perder o público. O público tem o subtexto do interlocutor, mas talvez não seja esse seu interesse.

Portanto, seja muito cuidadoso quando escrever discursos longos. Se, como ator, você sente que é perigoso para o momento que um personagem carregue um diálogo enquanto outro continua quieto, escreva o discurso longo, mas ao fazer essa tarefa, lembre-se que na vida não existem monólogos. A vida é um diálogo: ação, reação.

Se, como um ator, recebe um longo discurso que começa quando o outro ator entra, e minha primeira fala é "você me deixou esperando", como eu sei o que dizer em seguida sem ver a reação às minhas primeiras palavras? Se a reação do outro personagem é se desculpar, sua cabeça se abaixa, envergonhada, o que eu vou fazer? Minha próxima ação é dar um soco colado à minha fala. Se, contudo, a reação do outro ator é antagônica, ele me olha bravo, e isso pode colar minha próxima fala com a ruiva. Como alguém sabe, de momento em momento, o que dizer ou fazer sem saber a reação para o que acabou de fazer? Ninguém sabe a vida é sempre ação-reação. Sem monólogos. Sem discursos preparados. Com improvisação, não importa quanto nós tenhamos planejado mentalmente grandes momentos.

Portanto, mostremos que você entende a essência do cinema ao queimar discursos longos em padrões de ação e reação que moldam o comportamento.

quem fala. Fragmenta o discurso com reações silenciosas, que fútem com que o falante tende a Boat, como está em AMADEUS, quando Salieri se confessa para um padre.

SALIERI

Tudo o que eu sempre quis era cantar para Deus. Ele me deu essa ansia. Então me fez mudo. Por quê? Mas diga isso.

O Padre olha para o lado, adito e envergonhado, então Salieri responde sua própria questão retoricamente.

SALIERI

Se ele não queria que eu o elogiasses com a música por que amparar o desejo como a luxúria em meu corpo? Então negar-me o cántico?

Ou coloque parênteses dentro do diálogo para o mesmo efeito, como no diálogo seguinte, de uma outra cena.

SALIERI

Você entende eu sentia amor pela Maria. impressionado com sua escolha de palavras.

ou, pelo menos a Maria

vendo o padre olhar para o crucifixo em seu colo.

Mas eu te juro, nunca toquei um dedo nela. Não.

enquanto o padre observa o, soene, em julgamento) Ao mesmo tempo, não conseguia aguentar a ideia de outra pessoa tocá-la enquanto ao pensar em Moze t Especialmente aque- a criatura

Um personagem pode agir a si mesmo, a seus próprios pensamentos, emoções, como Salieri acima. Isso também faz parte da dinâmica da cena. Quando demonstramos ao papel os padrões de ação, reação dentro dos personagens, entre os próprios personagens e entre os personagens e o mundo físico, a sensação de assistir um filme é projetada na imaginação do leitor, o que faz com que ele com- preenda que o filme não é sobre cabeças filantes.

A Sentença-Suspense

Em um diálogo mal escrito, as palavras inúteis, especialmente frases preposicionais, vão para o final da sentença. Consequentemente, o significado está em algum lugar no meio, mas o público tem de ouvir aquelas palavras vazias e, por alguns segundos, ficam entediados. É o pior: o ator no outro lado da tela, quer- dar sua dose a partir desse significado, mas tem de esperar desconfortavelmente que a sentença acabe. Na vida, interrompemos uns aos outros, cortando a cadeia das sentenças dos interlocutores, deixando a conversa do dia a dia fluir. Essa é outra razão para os atores e diretores rescreverem o diálogo durante a produção, quando mudam o arranjo das discussões para levantar a energia das cenas e fazer o ritmo do diálogo correr.

Um diálogo de filme existe até tende a moldar-se em sentenças periódicas: "Se você não quer que eu fizesse isso, por que você me deu aquela. Olha? Revólver? Beijo? A sentença periódica é a "sentença-suspense". Seu significado é atado até a última palavra, forçando tanto o ator quanto o público a ouvir até o final da fala. Leia de novo o soberbo diálogo de Peter Shaffer acima e perceba que, virtualmente toda fala é uma sentença-suspense.

O Roteiro Silencioso

O melhor conselho sobre escrever diálogo para filmes é *não escrever*. Nunca escreva uma linha de diálogo quando puder criar uma expressão visual. A primeira coisa a se pensar quando se escreve uma cena deve ser: como eu posso escrever isso em uma maneira puramente visual, sem ter de lançar mão de uma única fala? Obedeça a Lei dos Retornos. Distancie-se quanto mais diálogo escreve, menos efeito ele tem. Se você escreve discurso sobre discurso, colocando personagens em salas de estar, fazendo com que se sentem em cadeiras e conversam, conversam e conversam, os momentos com diálogo de qualidade são soterrados por uma avalanche de palavras. Mas se você escreve para os olhos, quando o diálogo vem, desperta uma cena, pois o público está sedento por fala. Diálogo econômico, destacado do que é puramente visual, tem saliência e poder.

O SILÊNCIO: Ester e Anna (Ingrid Titulin e Gunnel Lindblom) são irmãs vivendo um relacionamento íntimo e um tanto endossomquistas. Ester está seriamente doente com tuberculose. Anna é bissexual, tem uma filha ilegítima, e se diverte arrastando sua irmã mais velha. Viajam para casa, na Suécia, e o filme se passa em um hotel, durante sua jornada. Bergman escreveu uma cena na qual Anna desce para o restaurante do hotel e se deixa seduzir por um garçom para provocar sua irmã com um caso. A cena do "garçom seduzindo a cliente" - como você a escreveria?

O garçom aboe o nariz e recomenda certos livros? Pergunta se ela está no hotel? Viajando para longe? Fala sobre como ela está bem vestida? Pergunta se conhece a cidade? Menciona que está saindo do trabalho e que adoria mostrar-lhe as redondezas? Conversa, conversa...

Isso é o que Bergman nos deu: o garçom anda até a mesa e, de propósito, derruba um guardanapo no chão. Enquanto se abaixa para pegá-lo, lentamente chupa Anna da cabeça aos pés. Ela, rosnando, respira fundo, lentamente, quase declaradamente. DITA PARA eles estão num quarto de hotel. Perfeito, não é? Econômico, puramente visual, nenhuma palavra dita ou necessária. Isso é *escrever um roteiro*.

Alfred Hitchcock, uma vez comentou, "quando o roteiro estiver escrito e o diálogo for adicionado, estarão prontos para filmar".

Imagem é nossa primeira escolha, diálogo a indesejável segunda opção. Diálogo é a última ferramenta que *acompanha* o roteiro. Não se engane, todos nós amamos bons diálogos mas menos é mais. Quando um filme de grandes imagens passa para o diálogo, ele começa com a tautologia e termina os ouvintes.

DESCRÇÃO

Colocando um filme na cabeça do leitor

Robre do roteirista, pois ele não pode ser um poeta. Não pode usar metáfora e analogia, associação e aliteração, ritmo e ritmo, aliteração e metonímia, hipérbole e ironia, os grandes recursos. Em vez disso, seu trabalho deve conter toda a substância da literatura, mas sem ser literário. Um trabalho literário é finalizado e completo dentro de si mesmo. Um roteiro espera uma revisão. Se não é a literatura, então qual é a ambição do roteirista? Descrever de uma maneira que, quando o leitor vira as páginas, um filme flua na sua imaginação.

Não é fácil. O primeiro passo é reconhecer imediatamente o que descreveremos — a sensação de olhar a tela. Noventa por cento das expectativas verbais são equivalentes filmicos: "Ele ficou lá sentado por muito tempo" não pode ser dito. Então, disciplinamos a imaginação constantemente com esta pergunta: que eu vejo na tela? Descreva apenas o que é fotográfico: talvez "ele tira seu óculos, olhando do outro lado da rua" ou "de repente, ele se mantém acordado" para sugerir um longo espaço de tempo.

Ação: Vida na Ações

A tecnologia da tela é um presente eterno em constante movimento. Não escreva mais roteiros no presente porque, ao contrário do romance, o filme está na ponta da faca agora: se ocorre um flashback ou um flashforward, pulamos para um novo agora. E a tela expressa ação invariavelmente. Até as cenas estáticas têm um senso de vivacidade, pois apesar de a imagem não se mover, o olho do público vive constantemente pela tela, dando energia a imagens paradas. E, no contexto da vida, o filme é vivo. Ocasionalmente, nossa rotina diária pode ser quebrada pela luz refletida em um edifício, por flores numa vitrine, ou o rosto de uma mulher na multidão. Mas durante nossos dias, estamos mais dentro de nossas cabeças do que fora delas, vendo e ouvindo o mundo pela mente. A tela, contudo, é intencionalmente vivida por horas a fio.

No papel, a vivacidade surge do nome das coisas. Substantivos são os nomes dos objetos; verbos os nomes das ações. Para escrever vividamente, evite substantivos e verbos genéricos com adjetivos e advérbios anexos e procure o nome da coisa. Não "o carro passou na rua com um pingo grande", mas "o asfalto escuro refletiu um carro preto". "Prego" é um nome genérico, "grande" um adjetivo. O adjetivo "novo" descreve uma imagem vivida na imaginação do leitor, "prego", uma ação. E qual grande

O mesmo se aplica a verbos. Uma típica linha de ação descreve "ele começa a se mover lentamente pela sala". Como alguém "começa" a se mover pela sala em um filme? O personagem ou cruza a sala ou dá um passo e para. E "mover-se lentamente" é um advérbio; "mover-se", um verbo vago e inerte. Em vez disso, de nome e ação: "ele se esgueira pela sala". "Ele" (valha, ainda na ponta dos pés, se empurra, se arrasta, se arrasta, se arrasta, se arrasta, se arrasta) "desliza" pela sala. Todas são ações lentas, mas cada uma delas é vivida e claramente diferente das outras.

Elimine os verbos "ser", "estar", "haver", "existir". Na tela, nada é ou está: a vida da câmera é um fluxo sem fim de mudanças, de transformação. Esqueça: "há uma casa grande num morro acima de uma cidade pequena". "Há" "é" "está" "dele" "ela" não se estabelecem mais laços de qualquer ênase. E o que é uma "casa grande"? Castelo? Hacienda? É um "morro"? Uma "serra"? Um "escarpado"? É "cidade pequena"? Uma "encruzilhada"? Um "povoado"? Talvez "uma mansão guarda o vilarejo de cima do promontório". Evitando, como Hemingway, termos abstratos, adjetivos e advérbios, favorecendo os verbos mais vivos e específicos e os substantivos mais concretos, até mesmo planos de estabelecimento tornam-se vivos. Uma boa descrição cinematográfica requer imaginação e vocabulário.

Elimine toda metáfora e similes que não possa por esse modo: "o que eu vejo (ou escuto, na tela)". Como observou Miles Forman, "em um filme uma árvore é uma árvore". "Como se" por exemplo, é uma expressão que não existe na tela. Um personagem não passa por uma porta "como se". Ele passa pela porta — ponto final. A metáfora "uma mansão guarda..." e a similes "a porta bate, com o barulho de um tiro..." passam por esse teste: pois uma mansão pode ser fotografada por um ângulo que dê a impressão de que ela abriga ou guarda um vilarejo logo abaixo, a batida de uma porta pode agredir os ouvidos como um tiro. De fato, em *DESA-PARECIDO: UM GRANDE MISTÉRIO* os efeitos sonoros de todas as portas batendo foram feitos com tiros para aumentar a tensão de forma subliminar. O consciente ouve uma porta batendo, mas o inconsciente reage a um tiro.

Esses exemplos, por outro lado, foram encontrados no Fundo Europeu de Roteiros: "o sol se põe como o olho de um tigre se fechando em uma florista" e, "a estrada rodovia e asfalto e a grama são como as encostas de um morro, lutando até encontrar a imagem, e então desaparecem de vista, sem nunca explodir no horizonte". Elas são amadurecidas para diretores sedutores, mas ineficazes. Apesar dos roteiros europeus dessas passagens serem indiscutivelmente na escrita de zôzinhos, são enganosos ao tentar ser expressivos, os escritores americanos, graças ao cinema, é a preguça, muitas vezes largam mão do seu destino.

"PENNY, três anos, é um inglês baixo e maltrapado com um ar sério que sugere que, no menos uma vez em sua vida, foi arrastado a cabeça de uma galinha com

uma mordida" E então, "trouxe adiante". Aí vem a cena de sexo. Da a saciedade, mas talvez não li meus textos". É divertido, mas é isso que estes escritores querem que a gente pense, para que não percebamos que não conseguimos ou não vão escrever. Eles lançam mão de uma narrativa muito emocionante pelo sucesso porque não conhecem a arte, não têm talento ou orgulho para criar uma cena que expresse as coisas mais simples.

Então: nós vemos "ou nós ouvimos". Nós não vemos. Uma vez no final da história, o cinema pode estar vazio, apesar de tudo. Em vez disso, "nós vemos" uma imagem de uma multidão olhando pelas lentes da câmera e desce a visão do filme de um jeito de natureza.

Elimina toda indicação de câmera e edição. Na mesma maneira que as ações ignoram descrições de comportamentos, os diretores usam de MUDA POCO PARA PANORÂMICA PARA, PLANO DE CONJUNTO DE, e todas as outras técnicas de dirigir um filme no papel. Se você escrever TRAVELLING, o leitor vê um filme fluindo em sua imaginação? Não. Ele vê um filme sendo feito. Apague CORT PARA, CORTE SECO PARA, FUSÃO PARA e outras transições. O leitor capta que todas as mudanças de ângulo são feitas para um corte.

O mesmo contemporâneo é um trabalho em Cena Mestre (Master Scene) que inclui apenas aqueles ângulos absolutamente necessários para contar a história e nada mais. Por exemplo:

INT. SALA DE JANTAR - DIA

Jack entra, arrastando sua mala em uma cadeira antiquária ao lado da porta. Ele percebe um bilhete dobrado na mesa de jantar. Vagueando, pega o bilhete, abre e lê. Então, amassa o bilhete, e se joga em uma cadeira, com as mãos na cabeça.

Se o público não o conteúdo do bilhete por causa de uma cena anterior, então a descrição para alguns do jogo tem o bilhete e se jogando na cadeira. Se, contudo, é visto que o público lê o bilhete com Jack para suportar a história, então:

INT. SALA DE JANTAR - DIA

Jack entra, arrastando sua mala em uma cadeira antiquária ao lado da porta. Ele percebe um bilhete dobrado na mesa de jantar. Vagueando, pega o bilhete, abre e lê. Então, amassa o bilhete, e se joga em uma cadeira com as mãos na cabeça.

INSERIR BILHETE

Escrita caligráfica dizendo Jack, as minhas malas e tudo embora. Não tente me contatar. Eu tenho uma advogada. Ela entrará em contato com você. Barbara.

NA CENA

Jack amassa o bilhete e se joga em uma cadeira, com as mãos na cabeça.

Outro exemplo: se, quando Jack se joga em as mãos na cabeça, ouvimos um carro parando lá fora, correndo para a janela, e depois ouvimos a recepção do público que disse dentro que Jack é daquele momento, então escreva a cena acima com isso:

NA CENA

Jack amassa o bilhete e se joga em uma cadeira com as mãos na cabeça.

De repente, um carro ESTACIONA lá fora. Ele corre para a janela.

PO DE JACK

Através das cortinas, até o meio-fio. Barbara sai de seu jipe, abre o porta-malas e retira suas malas.

EM JACK

Vira-se contra a janela, arrastando o bilhete de Barbara para o outro lado da sala.

Se, contudo, o público admira que o carro estacionando lá fora era Barbara retornando para Jack, então se ele se fez isso duas vezes antes, então a descrição ficaria com o Plano Mestre (Master Shot) de Jack na sala de jantar.

Além dos ângulos essenciais da história, incluindo, o retorno em Cena Mestre da cobertura uma forte influência na direção do filme. Essa vez de vários ângulos, o escritor

as regras as quebras grandes parâmetros em unidades de descrição com imagens e linguagem que estabelece relações a distância da câmera e a composição. Por exemplo:

INT. SALA DE JANTAR - DIA

Jack entra e olha ao redor da sala vazia. Levanta a mala sobre sua cabeça, ele a joga sobre a frágil antiga cadeira ao lado da porta, causando um BAQUE. Ele escuta. Silêncio.

Bela consegue mesmo, caminha em direção à cozinha quando subitamente algo chama sua atenção.

Um bilhete dobrado com o seu nome apoiado sobre o vaso de rosas na mesa de jantar.

Nervosamente, gira sua aliança.

Respirando fundo caminha, pega o bilhete, abre e lê.

Em vez de escrever o que está acima em um bloco único de prosa, linhas em bloco seguem a cena em cinco unidades que sugerem a seguinte ordem: um plano aberto cobrindo a maioria da sala, um movimento da câmera pela sala, um close no bilhete, um close ainda mais fechado no dedo de Jack, e plano médio do casal.

A mala resulta a cadeira antiga de Barbara, e o gesto nervoso de Jack e sua aliança expressam uma mudança de sentimentos. Aqui o diretor está sempre atento para improvisar ações diferentes, mas as mini parágrafos levam o olho atento do leitor ao longo de um período da ação e revê-lo entre Jack e a sala, Jack e suas emoções, Jack e sua mulher como representada no vilão. Essa é a vida da cena. Agora, diretor e ator devem capacitá-la sob a influência desse período. Como ele naturalmente é brevíssimo, o efeito da técnica Lena Meyer é uma leitura que traduz a sensação de se assistir um filme.

SISTEMAS DE IMAGEM

O cineasta como poeta

"Pobre do modernista, pois não pode ser um poeta" não é uma verdade factual.

filme é um momento magnífico para a alma poética, uma vez que o cineasta encontra a natureza poética da estética e seus fundamentos dentro do filme.

Poética não quer dizer bonitinho. Imagens decorativas do tipo que faz com que o público saia de um filme decepcionante dizendo "mas é tão bem fotografado" não são poéticas. O CÉU QUE NOS PROTEGE: seu conteúdo humano e a ansiedade, uma insatisfação despendida o que um dia foi chamado de *existencial*, e a ambientação do romance em um deserto era uma metáfora para a infertilidade da vida dos protagonistas. O filme, contudo, balbucava com o glâncio do cartão-postal de uma agência de viagens, mas muito pouco ou talvez nada do sofrimento no cenário da estação podia ser sentido. Imagens bonitas não apropriadas se o assunto é bonitinho: A NOVIÇA REBELDE.

Em vez disso, poético quer dizer expressão *apropriada*. Seja o conteúdo da estética belo ou grotesco, religioso ou profano, tranquilo ou violento, pastoral ou urbano, épico ou íntimo, ele exige uma expressão completa. Uma boa estética bem contada, bem dirigida e bem encenada, talvez resulte em um bom filme. Tudo isso, mas um enriquecimento e um aprofundamento da expressão do trabalho por sua forma poética, talvez resulte em um ótimo filme.

Para começar, como o público no nível da estética, seguros a cada imagem, visual ou sonoro, simbolicamente. Nós sabemos intuitivamente que cada objeto foi selecionado para significar mais do que realmente significa e, portanto, adicionamos uma conotação para cada denotação. Quando um automóvel aparece na tela, nossa reação não é um pensamento neutro como "verículo", damos a ele uma conotação. Pensamos "ah, Mercedes... não" Ou, "Lamborghini... realmente rico" "Volvo... enferrujada... artista" "Haley-Davidson... perigosos" "Tram... um vermelho... problemas com a identidade sexual". O conteúdo de estética trabalha em uma dessas inclinações automáticas do público.

O primeiro passo para visar uma estética bem contada em um trabalho poético é escolher 90 por cento da realidade. A vastidão dos objetos no mundo entra as conotações atribuídas para qualquer filme específico. Portanto, este aspecto de imagens positivas deve ser afinado àqueles objetos com implicações apropriadas.

Na produção, por exemplo, se um diretor quer um vaso em uma cena, isso inicia uma discussão que pode durar uma hora, uma discussão crítica. Que tipo de vaso? Que período? Que tamanho? Com cerâmica, metal, madeira? Com flores? Que tipo de flores? Onde colocá-lo? Primeiro plano? Plano intermediário? Plano de fundo? Câmera superior esquerda? Câmera inferior direita? Em foco ou desfocado? É para iluminação? Serve de suporte para alguma coisa? Pois não estamos falando de um vaso, é sim de um objeto de forte carga simbólica ressonando sua significação em todos os outros objetos no plano, e também por todo o filme. Conte sua história.

179

da namora de veterano, ele está lá, entre os estudantes, ligeiramente fora de foco. Eles não fazem ideia do que acontece. Seria ele, um fuzileiro? Teria sobrevivido ao afogamento e agora está fazendo isso conosco? Alguém achou o corpo? Ela está fazendo isso?

Chegou as férias de verão e todos os estudantes e professores vão embora. Então Nicole vai embora. Faz isso mais, diz que não aguenta mais tudo isso, abraçando a pobre vítima.

Naquela noite, Chastina não consegue dormir, sente na cama, completamente acordada, seu coração batendo forte. De repente, no meio da noite, ouve o som de uma máquina de escrever vindo do escritório do seu marido. Lamentavelmente levanta e caminha na ponta dos pés por um longo corredor, com a mão na parede, mas quando ela toca a maçaneta da porta do escritório, o som para.

Ela move vagarosamente a porta e lá, do lado da máquina de escrever, vê um fio de luz de seu marido. Como duas mãos gigantes. Então ouve o som mais terrorizante que pode ser imaginado: água pingando. Vai até o banheiro perto do escritório, com o coração acelerado, abre a porta e lá está ela com o mesmo tema submerso em uma bacia cheia d'água, a torneira pingando.

O corpo se levanta, a água forma uma pequena cascata para fora da bacia. Seus lábios se abrem, mas os olhos não estão lá. Ele tenta agarrá-la, ela boça a mão em seu peito, tem um ataque cardíaco fatal e cai morta no chão. Michel pega a mão em seus lábios e sente excruciantes lacrimas de plástico. Nicole sai de um armário. Os dois se abraçam e sussurram, "conseguiamos!"

Os créditos de abertura de *AS DIABÓLICAS* parecem estar sobre uma paisagem abstrata em cinza e preto. Mas, subitamente, quando os créditos acabam, o céu de um céuzinho molha a tela de cima a baixo, e nós damos conta de que eles estavam olhando uma poça de lama por cima. A câmera sobe e vemos uma paisagem chuvosa. Desse momento em diante, o sistema de imagem "água" é continuamente e subliminamente repellido. Filha garota e novo e o tempo todo. O orvalho nas janelas corre em pequenas gotas para a calha. No jantar, comemos peixe. Os personagens bebem vinho e ela enquanto Chastina toma seu remédio para o coração. Quando os professores conversam sobre as férias de verão, eles falam sobre ir para o Sul da França "apercegar o resto" Placina, banchelona... é um dos filmes mais molhados de todos os tempos.

Para o filme, a água é um símbolo universal para diversas coisas possíveis: purificação, purificação, o feminino - arquétipo da própria vida. Mas Clouzot quer dizer coisas até que a água como o poder da morte, do terror e do mal.

Como de uma criança pingando fora o público se encolhe em suas cadeiras.

CASABLANCA tem três sistemas de imagem. Seus motivos principais são: o tempo de aprisionamento, enquanto a cidade de Casablanca vive uma penúria

ciária virtual. Personagens suspiram seus planos de "fuga" como se os policiais fossem góndolas da prisão. O farol na torre do aeroporto se move pelas ruas como um holótipo perseguindo a cidade, enquanto as venezianas das janelas, divisórias, cortinas e até as folhas das palmeiras, criam sombras que tributam as luzes das celas da prisão.

O segundo sistema constrói uma progressão do particular para o aquático. Casablanca começa como um centro de refugiados, mas se torna uma mini ONU, repetindo não apenas da cortina acoberta a europeia, mas também de idéias e aflições. Rick e seu amigo Sam são os únicos personagens norte-americanos que encontramos. Repetidas imagens, incluindo diálogos que os personagens falam de Rick como se ele fosse um país, associam Rick a América até que ele simbolize os próprios EUA e Casablanca, o mundo. Como os Estados Unidos em 1941 Rick é firmemente nosso, não querendo tornar parte de outra Guerra Mundial. Sua conversação para a luta subliminamente congrua a América por finalmente levantar-se contra a tirania.

O terceiro sistema é o de ligação e separação. Numerosas imagens e composições dentro do quadro são usadas para ligar Rick e Ilsa, afirmando subliminamente que, apesar de estarem separados, deveriam estar juntos. O contraponto a isso é uma série de imagens e designs de composição que separam Ilsa de Rick, dando a um pressuposto oposto, de que apesar dos dois estarem juntos, eles deveriam estar separados.

ATRAVÉS DE UM ESPELHO é uma malandragem com seis linhas de estória. Uma criança prisioneira devotada ao pai. Três linhas negativas para sua filha - em um design em preto e branco/composição que entrelaça não apenas que os pais são de imagem. As estórias do pai são narradas por espelhos abertos, luz, luzes e comunicação verbal; os conflitos da filha são expressos em espelhos fechados, escuridão, imagens anônimas e sexualidade.

CHINATOWN também emprega quatro sistemas, dois de imagem externa e dois de imagem interna. O primeiro sistema internalizado é o da "visão cega" ou visão falsa: janelas, espelhos, reflexões, olhos, especialmente amações quebra das, câmeras, binóculos, os próprios olhos, e mesmo os olhos cegos e abertos dos mortos, tudo isso junta uma força tremenda para sugerir que, se nós estamos vendo o mal fora de nosso mundo, estamos olhando na direção errada. Ele está aqui dentro. Dentro de nós. Como disse Hsu Tse-Tung, "A história e o sistema, nós somos a doação".

O segundo sistema internalizado pega a corrupção política e transforma-a em dimento social. Condições falsas, leis subvertidas e atos de corrupção tornam-se o que mantém a sociedade interna e cria o "progresso". Os dois sistemas de imagem externa, água contra a escuridão e a crueldade sexual contra amor sexual, têm conotações convencionais, mas unidas com uma afinidade pontual.

Quando **ALIEN** O 8º PASSAGEIRO foi lançado, a revista *Time* publicou um artigo de dez páginas com fotos e ilustrações perguntando o seguinte: *Holmes foi logo demais?* Para esse filme incorporou um sistema de imagens altamente eficaz, e contém três cenas vividas de "câmpus".

Quando Gail Anne Hurd e James Cameron fizeram a sequência **ALIEN O RESGATE**, eles não apenas mudaram o gênero do *Terra* para o *Apocalipse*, como inventaram o sistema de imagem, para a humanidade, quando Ripley encontra a mãe sub-rogada de Neve (Carrie Henn), que por sua vez é a mãe sub-rogada de sua boneca quebrada. As duas estão juntas com a mãe terrível "mãe" do verso, a gigante rainha monstruosa que coloca seus ovos em um nabo que produz um útero. Em um diálogo, Ripley nota, "os monstros te engravidam".

DEPOIS DE HORAS trabalha com apenas um refrão internalizado, com uma rica variedade de arte. Não como um ornamento da vida, é sim a arte que uma alma. A arte e os artistas do design do *Soho*, ao Manhattan, começaram a trabalhar o protagonista, Paul (Griffin Dunne), até que ele é incorporado em um trabalho de arte e roubado por Cheech e Chong.

Volando ao longo das décadas, os *Thrillers* de Hitchcock combinavam um gênero de religiosidade com sexualidade, enquanto os *Fantasia* de John Ford combinavam a selvagem com a civilização. De fato, voltando pelos séculos, percebemos que os sistemas de imagem são tão velhos quanto a própria espécie. Homens inventou belos motivos para seus épicos, como fizeram Eça, Sófocles e Eurípides em suas peças. Shakespeare submergiu um sistema de imagens único em cada um de seus trabalhos, assim como Melville, Poe, Tolstói, Dickens, Orwell, Hemingway, Stein, Twilliver, Shaw, Beckett — todos os grandes romancistas e dramaturgos tinham esse princípio.

E quem, afinal, inventou o teatro cinematográfico? Romancistas e dramaturgos que vieram para os berços de nossa arte em Hollywood, Londres, Paris, Berlim, Tóquio e Moscou para escrever os *romances* de filmes mudos. Os primeiros grandes diretores, como D. W. Griffith, Eisenstein e Murnau, tiveram sua aprendizagem no teatro, mas também perceberam que como uma boa peça, um filme pode ser usado pela repetição sublime da poesia sublimar.

É um sistema de imagens *em* de ser sublimar. O público não pode perceber. Após anos, enquanto assistia a **VIRIDIANA**, de Buñuel, percebi que ele havia introduzido um sistema de imagens com cordas: uma criança pulando corda, um homem rípe se esforçando com uma corda, um rapaz pobre usando a corda como cinto. Lá pela quinta vez que a corda aparece na tela, o público grita um *unissono* "Simbolismo".

O simbolismo é poderoso, mais poderoso do que conseguimos perceber.

Imagens: filme de John Ford (1939) e (1947)

desde que passe intacto pela mente consciente e ecoar-se para dentro do inconsciente. É como ele age quando sonhamos. O uso do simbolismo segue o mesmo princípio da música de um filme. O som não precisa de cognição, então a música pode nos afetar profundamente quando não estamos conscientes dela. Da mesma maneira, símbolos nos tocam e nos comovem — desde que nos não os rejeitamos como algo simbólico. A ciência do símbolo transforma-o em uma ciência neutra e intelectual, impotente e virtualmente insignificante.

Por que, então, tantos diretores e romancistas contemporâneos colocam um rótulo em seus símbolos? Sobre o manuseio das imagens "simbólicas" e não pensada na refinagem de **CARO DO MEDO**, **DRÁCULA DE BRAM STOCKER** e **O PLANO**, para citar três dos exemplos mais decorativos, penso em duas razões possíveis: primeiro, para fascinar o público da elite supereducada como intelectual que assiste ao filme a uma distância segura, não emocional, enquanto coleta municação para o clinal pós-filme da crítica no café. Segundo, para influenciar, se não controlar, os críticos e as resenhas que eles escrevem. Simbolismo declarando não requer genialidade, apenas egoísmo infernal por leituras malfeitas de Jung e Derrida. É uma vaidade que avilta e corrompe a arte.

Alguns dizem que o sistema de imagens do filme é trabalho do diretor, e que ele sozinho deveria criá-lo. E eu não tenho argumentos para contradizê-lo, pois o diretor é o responsável suprema por cada centímetro quadrado de cada plano do filme. Porém, quantos diretores consideram o que explica? Poucos. Talvez duas dúzias no mundo de hoje. Apenas os melhores, enquanto, infelizmente, a vasta maioria não entende a diferença entre fotografia decorativa e expressiva.

Eis digo que o roteirista deve iniciar o sistema de imagens do filme e o diretor e os designers devem terminá-lo. É o escritor o primeiro a ver todas as imagens, o mundo físico e social. Frequentemente, quando escrevemos, descobrimos que já começamos o trabalho exponencialmente, que um padrão de imagens já encontrou seu caminho para dentro de nossas descrições e diálogos. Quando nos tornamos conscientes disso, começamos a ver e silenciosamente as bordamos na estória. Se um sistema de imagens não aparece sozinho, inventamos um. O público não se importa com o método que usamos, ele apenas quer que a estória funcione.

TÍTULOS

O título de um filme é a peça central do marketing que "posiciona" o público, preparando-o para a experiência que virá a seguir. Romancistas, portanto, não podem se orgulhar com títulos literários que não dizem nada: **TESTAMENTOS**, por exemplo,

1. Testamento do inglês, "testamento". (N. do T.)

é, na verdade, um filme sobre o holocausto pós-moderno: LOOKS AND SMILES retrata vidas desoladas na pobreza. Meu não título favorito é MOMENTO A MOMENTO. MOMENTO A MOMENTO é o título que eu sempre uso antes de descobrir o título verdadeiro.

Insultar quem dizex nennur. Um título efetivo aponta para algo sólido que realmente na história — personagem, ambiente, tema ou gênero. Os melhores títulos frequentemente mencionam dois, três ou todos os elementos de uma só vez.

JAWS dá nome a um personagem, atribui a escuridão na selvageria e nos o tema, homem contra a natureza, no gênero *Apocalypse Now*. KRAMER VS. KRAMER nomeia duas personagens, o tema do divórcio e o *Drama Doméstico*. GUERREIRAS ESTRELAS atribui um conflito épico entre guerreiros galácticos. PERSONAS — QUANDO DUAS MULHERES PECAM sugere um elenco de personagens psicológicamente perturbadas e um tema de identidades escondidas. A DOCE VIDA nos coloca em um ambiente decadente entre os ricos urbanos. O CASAMENTO DO MEU MELHOR AMIGO define personagens, ambiente e *Comédia Romântica*.

Um título, claro, não é a única consideração do marketing. Como o lendário Harry Cohn uma vez observou, "MOGAMBO é um título horrível. MOGAMBO estrelando Clark Gable e Ava Gardner, é um título bom pra ..."

Looks And Smiles: do inglês, "olhares e sorrisos" (M do T)
 * Jaws do inglês, "mandíbulas" (M do T)

O MÉTODO DO ESCRITOR

Escritores profissionais podem ou não acreditar na sobrevivência dos escritores, mas eles têm o controle da pericla, apressa a seu talento, melhoram suas performances ao longo dos anos, e ganham a vida com a arte. Um escritor que se bate pode às vezes produzir algo de qualidade, mas ao dia a dia, não consegue fazer com que seu talento aja quando e como ele quer. Não progride em qualidade de história em história, e recebe pouco, ou nada, por seu esforço. Na guerra, a diferença entre aqueles que usam sucesso e aqueles que se batem são seus métodos opostos de trabalho.

O escritor que se bate tende a trabalhar de uma maneira parecida com esta: ele trabalha com uma ideia, marca um pouco sobre ela, e então corre para o teclado.

EXT. CASA. DIA

Descrição. Descrição. Descrição. Personagens A e B entram.

PERSONAGEM A

Diálogo, diálogo, diálogo.

PERSONAGEM B

Diálogo, diálogo, diálogo.

Descrição, descrição, descrição, descrição, descrição, descrição, descrição

Ela imagina a câmera, escreve e sonha até que alcança a página 120 e para. Então, envia cópias xerocadas para os amigos e voltam às reações: "ah, ficou legal, eu adorei a cena da garagem quando eles jogam uma na outra, aquilo foi muito bonito, né? E quando aquela criança desce pela sala de pijamas, é bonitinho! A cena da praia é tão romântica, e quando o carro explode, me deixou de cabelo ereto! Mas eu não sei... tem algo sobre o final... é o meio... é o jeito que começa... parece que não saiu bem".

Então o escritor junta as reações dos amigos e suas próprias percepções para começar o segundo tratamento com a seguinte estratégia: "como eu posso manter as suas cenas das quais eu gosto e das quais todo mundo gosta e, de alguma forma, ligá-las com um filme que funciona?" Após pensar um pouco mais, ele vai para o telado.

INT CASA NOITE

Descrição descrição descrição Personagem A é o irmão enquanto Personagem B assiste escondido

PERSONAGEM A
Diálogo, diálogo, diálogo

PERSONAGEM B
Diálogo, diálogo, diálogo

Descrição descrição descrição descrição descrição descrição descrição

Ela imagina a câmera, escreve e sonha mas o tempo todo ele se agrada, como um homem se afogando, a suas cenas favoritas, até que uma reescrita sai de suas mãos. Ele faz suas cópias e manda para os amigos, e voltam as reações: "está diferente, decididamente, bem diferente. Mas eu gosto dela por você ter mantido a cena da garagem, da criança de pijamas e do carro na praia... grandes cenas. Mas... ainda tem algo no fim, no meio e no começo que não funciona para mim".

O escritor faz, então, um terceiro tratamento, um quarto, um quinto, mas o

processo é sempre o mesmo: ele agrada a si mesmo como favorito, cria uma nova versão ao redor delas, esperando encontrar algo que funcione. Finalmente, passa um ano e ele já está exausto. Declara que o roteiro está perfeito, entrega para seu agente, que o lê sem muito entusiasmo, mas como o agente, faz o que deve fazer. Copia, envia para Hollywood e vai para as análises dos leitores: "muito bem escrito, diálogos bons, cenas e representáveis, descrição da cena vívida, boa atenção com os detalhes, a história é uma bosta. PASSE ADIANTE". O escritor tira a culpa no gosto filisteu de Hollywood e engata seu próximo projeto.

ESCREVENDO DE DENTRO PARA FORA

Escritores bem-sucedidos tendem a usar o processo inverso. Se, hipoteticamente e de modo otimista, um escritor pode ser escrito da primeira ideia até o último tratamento em seis meses, esses escritores gastam os primeiros quatro meses seis meses escrevendo em pilhas de cartões três-por-umco polegadas uma pilha para cada ato - três, quatro, talvez mais. Nesses cartões ele cria o *skeleton* da história.

Step-Outline

Como o termo infere, um *step-outline* é a escrita contida em passos.

Com afirmações de uma ou duas sentenças, o escritor simples e claramente descreve o que ocorre em cada cena, como ela se constitui e como ela via. Por exemplo: "ele entra esperando encontrá-la em casa, mas em vez disso descobre um balcão dizendo que ela foi embora".

Antes de cada cartão, o escritor indica qual passo no design da história ele vê que essa cena atinge - pelo menos nesse momento. Quais cenas criam condições para o Incidente Incitante? Qual é o Incidente Incitante? Clímax do Primeiro Atto? Talvez um Clímax de Meio de Atto? Segundo Atto? Terceiro? Quarto? Ou mais? Ele faz isto tanto para a trama central quanto para as subtramas.

Ele se confina a algumas pilhas de cartões por meses a fio por uma razão: ele quer destruir seu trabalho. Gosto e experiência lhe dizem que 90 por cento de tudo que ele escreve, não importando sua genialidade, é na melhor das hipóteses, medíocre. Em vez disso, paciente por qualidade, ele deve criar mesmo mais material do que possa usar, e então destruir o excesso. Pode esboçar uma cena em uma dúzia de minutos diferentes antes de finalmente jogar a *beta* da cena fora do *step-outline*. Ele pode destruir sequências, atos inteiros. Um escritor seguro de seu talento sabe que não há limites para o que pode criar e então

joga fora tudo que for inferior ao seu trabalho, em uma jornada em busca de uma história adequada.

Esse processo, contudo, não significa que o escritor não está enchendo páginas. Dia após dia, uma pilha gigante cresce ao lado da escrivaninha: são essas as biografias, o mundo ficcional e as histórias, anotações temáticas, imagens, e até mesmo resumos de vocabulário e sapateiras idiomáticas. Pesquisas e imaginações de todos os tipos caem em um arquivo enquanto a história é disciplinada pelo *sup-então*.

Finalmente após semanas ou meses, o escritor descobre seu *Climax da Estória*. Com isso nas mãos, escreve a estória, se necessário, de trás para frente. Pelo menos ele já tem uma história. Agora, vai até seus amigos, mas não pede um dia de suas vidas — o que não pedimos quando queremos que uma pessoa consinta em um roteiro. Em vez disso, ele oferece uma xícara de café e pede dez minutos. Então conta sua história.

O escritor nunca mostra seu *sup-então* para as pessoas, pois isso é uma fraqueza, significa demais para todos seguirem, exceto o escritor. Em vez disso, não se estaga estufo, quer contar sua história para observá-la se desdobrar ao longo do tempo, analisá-la depois com os pensamentos e acunentos de outro ser humano. Ele quer olhar nos olhos das pessoas e ver a história acontecendo. Então, ele retribui e estuda as reações: meu amigo foi capturado por meu Incidente Incrivelmente Quívico e se aproximando? Ou seus olhos estão passeando? Estou mantendo-o preso, enquanto construo a vida ao progressivo? E quando eu atingir o *Climax*, consigo uma reação forte do tipo que eu quero?

Qualquer história contada a partir de seu *sup-então* para uma pessoa, seja ela e inteligente deve estar apta para capturar a atenção, segurar o interesse por dez minutos e recompensá-la ao comovê-la com uma experiência emocional significativa. Como minha narração da AS DIALÉTICAS se agitou, segurei e comoveu. Não importa o gênero, se uma história não funciona em dez minutos, como vai funcionar em 110? Não vai ficar melhor ao ficar maior. Tudo o que dá errado em uma narração de dez minutos fica dez vezes pior na tela.

Antes que a grande maioria dos ouvintes responda com entusiasmo, não há motivos para seguir em frente. "Com entusiasmo" não significa pessoas que podem e beijam suas bochechas, o sim que balbuciam "uau" e ficam em silêncio. Uma boa obra de arte — música, dança, pintura, estória — tem o poder de silenciar a vida da mente e nos levar para um lugar mais alto. Quando uma história, contada a partir do *sup-então*, é forte a ponto de nos deixar em silêncio — nenhum comentário, nenhuma reação, apenas um olhar de prazer — temos um grande trabalho nas mãos. O tempo é muito precioso para se gastar com uma história que não tenha esse poder. Agora o escritor está pronto para o próximo estágio — o argumento.

Argumento

No "tramar" o *sup-então*, o autor expõe cada cena, de uma ou duas sentenças, para um parágrafo ou mais de descrição momento a momento, com espaçamento duplo e no presente do indicativo.

Sala de Jantar — Dia: Jack estava se arrumando na cadeira próxima da porta. Ele olha ao redor. A sala está vazia. Ele chama seu nome. Ninguém responde. Ele chama de novo, cada vez mais alto. Ainda assim, sem resposta. Enquanto ele se arrasta para a cozinha, vê um bilhete sobre a mesa. Pega-o e lê. O bilhete diz que ela o deixou de vez. Ele se joga na cadeira, com as mãos na cabeça, e começa a chorar.

No argumento, o roteirista analisa sobre o que os personagens fazem — "ele quer que ela fique feliz, mas ela se recusou" por exemplo — mas nunca entra o diálogo. Em vez disso, ele cria o subtexto — as motivações permanentes e transitórias sob o que é dito e feito. Não podemos pensar que sabemos o que nossos personagens pensam e sentem, mas nós sabemos algumas coisas de errado.

Sala de Jantar — Dia: a porta abre e Jack se apoia na ombreira, exausto após um dia frustrante e improdutivo de trabalho. Ele olha ao redor da sala, vê que ela não está por lá, e tosse para que ela tenha saído. Ele não quer ter de lidar com ela hoje. Para ser honesto que tem a casa para si, ele chama seu nome. Não obtém resposta. Chama cada vez mais alto. Ainda, sem resposta. Bom. Ele está finalmente sozinho. Ele levanta sua mala para o ar e joga-a com força em sua preciosa cadeira Clippendale, ao lado da porta. Ela o odeia por roubar seus móveis antigos, mas hoje ele não se importa com isso.

Finalmente, ele segue para a cozinha, mas enquanto cruza o cômodo, nota que um bilhete foi deixado na mesa de jantar. É um daqueles bilhetes perigosos que da sempre deixa colado no espelho do banheiro ou na geladeira ou em qualquer lugar do gênero. Irritado, ele pega-o e rasga a abertura. Ao ler, descobre que ela o deixou. Suas pernas ficam bambas, cai em uma cadeira, um só torcendo suas entranhas. Sua cabeça desaba em suas mãos e começa a chorar. Ele está surpreso com essa decepção, feliz por ainda sentir alguma emoção. Mas suas lágrimas não são de dor, elas são uma reparação quebrado com o alívio de que seu relacionamento finalmente acabou.

As cenas de um roteiro típico, de cinquenta e sessenta, tratadas em um único momento e momento de toda a ação, permitindo com um subtexto complexo envolvendo pensamentos e sentimentos conscientes ou inconscientes de todos os personagens, produzem efeitos, acentuando, muitas das suas páginas com espaço de texto duplo. No entanto de estróides dos anos 30 aos 50, quando os produtores dão argumentos para os roteiristas, eles tinham muitas vezes diversas ou várias páginas. A estratégia do estúdio era extrair o conteúdo de um trabalho muito maior e forma que seria poderia ser passado em breves ou impenso.

Os "argumentos" de dez, doze páginas que passam hoje em dia pelo sistema burocrático não são argumentos, mas esboços com o conteúdo suficiente de palavras para que o leitor possa seguir a história. Um esboço de dez páginas não é, nem de longe, material suficiente para um roteiro. Os roteiristas de hoje podem não ver nos vastos argumentos do sistema de estróides, mas quando um *script* é passado para um argumento de sessenta a noventa páginas, o sucesso criativo depende correspondentemente.

No estágio do argumento, descobrimos inevitavelmente que as cenas que pensamos que funcionarão de uma certa maneira no *script* agora podem por mudanças. A pesquisa e a imaginação mudam, e então os personagens e seu mundo continuam crescendo e evoluindo, levando-nos a ter diversas cenas. Não mudamos o design geral da história, porque ele funciona toda vez que o homem é prova. Mas dentro dessa estrutura, cenas podem ser de ser cortadas, adicionadas ou reorganizadas. Reescrevemos o argumento até que cada momento apareça naturalmente, em texto e subtexto. Por isso, e apenas tendo feito isso, o escritor para o roteiro em si.

Roteirizar um roteiro a partir de um argumento detalhado é uma grande alegria e geralmente ocorre em um ritmo de cerca de dez páginas por dia. Nós conversamos o argumento em diálogo para colocar esse diálogo na tela e adicionamos o diálogo. E o diálogo escrito nesse estágio é o melhor que nós podemos escrever. Nossos personagens estavam com as bocas tapadas por tanto tempo que não sabem a hora de falar, e no começo de muitos filmes em que todo mundo usa a mesma vocabulário e estilo, o diálogo usado após uma preparação aprofundada em várias especificações para cada personagem. Eles não sabem um como o outro, e nem como o escritor.

No estágio do primeiro tratamento, mudanças e revisões ainda serão necessárias. Quando deixamos os personagens falarem, cenas que, no argumento, você

achou que funcionariam de certa maneira querem mudar de direção. Quando você acha tal falta, realmente ela pode ser solucionada com uma simples troca de diálogo ou comportamento. Em vez disso, você deve voltar ao argumento e refletir as pistas, e então talvez ir além da cena falha e recriar a recompensa. Certo número de refinamentos pode ser necessário até que seja o último tratamento. Você deve desenvolver seu julgamento e gosto, assim quando escreve mal, e então se agarrar a uma coragem incansável para eliminar as fraquezas, tornando-as pontos fortes.

Se você pega um olhar no processo e corre direto do *script* para o roteiro, a verdade é que seu primeiro tratamento não é um roteiro, e sim um argumento esboçado — um argumento raso, mal explorado, não aprofundado e magro. Escolhas de eventos e design da história devem receber carta branca para comunicar sua imaginação e conhecimento. Fontes de Virada devem ser imaginados, descartados, reimaginados e então colocados no papel em texto e subtexto. Sem isso, as expectativas de alcançar a excelência são baixas. Agora, quando e como fazer isso? No argumento ou no roteiro? Pode funcionar nos dois lugares, mas na maioria das vezes, o roteiro é uma armadilha. O escritor espera até a escrita do diálogo pelo maior tempo possível, pois a escrita preliminar do diálogo se torna a realidade.

A escrita de fora para dentro — escrever os diálogos à procura das cenas, estiver as cenas à procura da história — é o menos criativo dos métodos. Roteiristas habitualmente supervalorizam o diálogo, pois ele é formado pelas únicas palavras que escrevemos que realmente alcançam o público. Todo o resto é suposto a partir das imagens do filme. Se escrevermos os diálogos antes de saber o que acontece, inevitavelmente nos apaixonamos por nossas palavras; temos medo de explorar e brincar com os eventos, de descobrir quão fascinantes nossos personagens podem se tornar, pois isso significaria cortar nossa precioso diálogo. Toda improvisação cessa e nossa presença ressurta é apenas o somado de discursos.

E, pois, a escrita preliminar do diálogo é a forma mais lenta de se escrever. Ela faz caminhar em círculos por anos até você finalmente se dá conta de que nem todas as suas criações vão encontrar seu caminho para a tela, nem toda ideia vale a pena ser transformada em filme. Quando você quer descobrir isso? Depois de dois anos ou daqui a dois meses? Se você escreve primeiro o diálogo, então cego para essa verdade e vagueza para sempre. Se escreve de dentro para fora, perceberá no estágio do *script* que você não consegue fazer a história funcionar. Ninguém gosta dela quando você conta. Na verdade, nem você gosta. Então, você está a história de volta na governa. Talvez daqui a alguns anos a peça de volta e tente consertá-la, mas por enquanto siga com sua próxima ideia.

Quando lhe oferece esse método, não é plenamente consciente de que cada um de nós, por natureza e arte, deve encontrar seu próprio método, que, de fato, alguns escritores putam o estágio do argumento e produzem roteiros de qualidade,

e que, na verdade, alguns necessitam muito mais de fora para dentro. Mas também penso no brilhantismo que eles poderiam ter alcançado caso fizessem o trabalho duro. O método de dentro para fora é uma maneira de trabalhar que tanto o dilapida quanto o liberta, desenhada para encorajar o seu melhor trabalho.

FADE OUT

Você segue *Sisyphus* seu espírito fino e, com este passo, leva-o em uma direção que muitos escritores temem. Alguns, com medo de que a consciência do que fazem pode atenuar sua espontaneidade, nunca estudam a arte. Em vez disso, eles caminham acotovelados ao hábito inconsciente, pensando ser instinto. São capazes de criar trabalhos simples, poderosos e imagináveis quase nunca são realizados, se são. Gastam dias longos, difíceis, pois não importam os métodos, a estrada do escritor nunca é fácil, e como eles são umidinhos de vez em quando suas tentativas atraem aplausos, mas em seu íntimo, eles sabem que estão apenas levando seu talento para passar. Tais escritores me lembram do protagonista de uma fábula que viveu por anos a escrever.

Não me do doze de fábula, uma fantasia parva sobre o grito de uma criança, com suas três pernas, caminhando no um passo lento e fêtil. De espó de dentro, práticos colares observados, formados pelo amoroso da sua própria. "É um talento simples" gargalham as palavras. "Você está tentando mostrar que não conseguiu mostrar. Como você fez isso?" Ei, pela primeira vez em sua vida, a fantasia parece a resposta. "Sim", ela parece, "mas eu não sei?" Quando ela olha para trás, suas pernas esticadas mostram como as outras, e se entrelaçam com suas próprias. Os passos atrás da fantasia, no palco, refletem, saindo-se, estendendo-se e caindo no chão.

Você pode sentir esse pânico também. É aí que, quando confrontado com uma onda de visões inesperadas, até mesmo o escritor mais experiente pode ser derrubado. Felizmente, meu pai tinha um Segundo Atto:

No chão da fábula, a fantasia, as pernas que apenas se orgulham de suas fábula, lembrando, cuidadosamente, por um a pouco, as descobertas. Com paciência

e trabalho duro, estudos. Respirem e tentem não esquecer, até estar aptos para se levantar e continuar. O que ocorre em trabalho é um crescimento. Ele percebe que não precisa se preocupar com seu passo seguinte, está a sério. Ele podia resignar-se, desistir, mas se impõe a si a continuar a lutar. Então, começa a sofrer a síndrome dos pálpitos e começa a sentir uma sensação como nunca antes. Agora, com o coração pulsando de uma forma diferente, ganha coragem e, com um último esforço, consegue uma vitória importante que abrange todas as situações de sua vida.

Escreva todo dia, linha por linha, página por página, hora por hora. Mantenha-se no caminho. Use o que você aprendeu sendo-o como guia, até que o conteúdo da sua principal se torne tão natural quanto seu talento nato. Faça isso, e você não precisa mais se preocupar com a falta de habilidade e de imaginação, o que o mundo lhe pede e convida, coragem para enfrentar a rejeição, o ridículo e a crítica. Enquanto você segue a busca por histórias contadas com significância e beleza, você estará escrevendo, mas escreva corajosamente. Então, como o herói do filme, sua dança vai esmagar o mundo.

FILMOGRAFIA

THE ACCIDENTAL TOURIST (US/1986) O TURISTA ACIDENTAL

Roteiro de Frank Galati, Lawrence Kasdan.

Baseado no livro de Anne Tyler

ADAM'S RIB (US/1949) A COSTELA DE ADÃO

Escrito por Ruth Gordon e Garson Kanin.

ADDICTED TO LOVE (US/1997) - ALENTE DO AMOR

Escrito por Robert Gordon.

AFTER HOURS (US/1985) DEPOIS DE HORAS

Escrito por Joseph Malina.

AIRPLANE (US, 1980) - APERTEM OS CINTOS...O PILOTO SUMIU

Escrito por Jim Abrahams, David Zucker, Jerry Zucker.

ALICE DOESN'T LIVE HERE ANYMORE (US, 1974) ALICE NÃO MORAVA MAIS AQUI

Escrito por Robert Givensell.

ALICE IN WONDERLAND ALICE NO PAÍS DAS MARAVILHAS

Filme de animação baseado em *As aventuras de Alice no País das Maravilhas e Através do Espelho* de Lewis Carroll.

ALIEN (US/1986) ALIEN: O OITAVO PASSAGEIRO

Roteiro de Dan O'Bannon.

Baseado na história de Dan O'Bannon, Ronald Shusett.

ALIENS (US, 1986) - ALIENS: O RESGATE

Roteiro de James Cameron.

Baseado na história de James Cameron, David Giler, Walter Hill, e em personagens de Dan O'Bannon, Ronald Shusett.

ALIVE (US, 1993) - VIVOS

Roteiro de John Patrick Shanley.

Baseado no relato vendido de Peter Paul Rand.

ALL THAT JAZZ (US/1979) - O SHOW DEVE CONTINUAR

Escrito por Robert Alan Auerbach, Bob Fosse.

AMADEUS (US/1984) AMADEUS

Roteiro de Peter Shaffer.

Baseado na peça de teatro de Peter Shaffer.

AMARCORD (It Fr / 1973) - AMARCORD

Escrito por Federico Fellini, Tomaso Giarola.

AND JUSTICE FOR ALL (US / 1979) - JUSTIÇA PARA TODOS

Escrito por Valerio Cortis, Barry Levinson.

ANGEL HEART (US / 1987) - CORAÇÃO SATÂNICO

Roteiro de Alan Parker.

Baseado no romance *Falling Angel* de William Hjortsberg.

ANNIE HALL (US / 1977) - NOIVO NEURÓTICO, NOIVA NERVOSA

Escrito por Woody Allen, Marshall Brickman.

APOCALYPSE NOW (US / 1979) - APOCALYPSE NOW

Escrito por John Milius, Francis Ford Coppola.

ARACHNOPHOBIA (US / 1990) - ARACNOFOBIA

Escrito por Dan Jacoby, Wesley Strick.

Baseado em uma sessão de Dan Jacoby, Al Williamson.

BABE (Aust / 1995) - BABE: O PORQUINHO ATRAPALHADO

Roteiro de George Miller, Chris Noonan.

Baseado no livro infantil *The Sheep-Pix* de Dick King-Smith.

BABETTE'S FEAST (Den / 1987) - A FESTA DE BABETTE

Roteiro de Gabriel Axel.

Baseado na história de Leah Dinsman.

BABY BOOM (US - 1987) - PRESENTE DE GREGO

Escrito por Nancy Meyers e Charles Shyer.

THE BAD AND THE BEAUTIFUL (US / 1952) - ASSIM ESTAVA ESCRITO

Roteiro de Charles Schnee.

Baseado nos contos de George Bradshaw.

BAD DAY AT BLACK ROCK (US / 1955) - A CONSPIRAÇÃO DO SILÊNCIO

Roteiro de Millard Kaufman.

Baseado no conto "Bad Time at Hooda" de Howard Brethia.

BAD TIMING (UK / 1949) - BAD TIMING

Escrito por Yvonne Ydoff.

BAMBI (US / 1942) - BAMBI

Filme de animação baseado na história de Felix Salten.

BARRY LYNDON (UK - 1975) - BARRY LYNDON

Roteiro de Stanley Kubrick.

Baseado no romance de W. M. Thackeray.

BARTON FINK (US / 1991) - BARTON FINK: DELÍRIOS DE HOLLYWOOD

Escrito por Ethan Coen e Joel Coen.

BASIC INSTINCT (US / 1992) - INSTINTO SELVAGEM

Escrito por Joe Eszterhas.

THE BATTLE OF ALGIERS (Argen / It / 1966) - A BATALHA DE ARGEL

Escrito por Franco Solinas, Gillo Pontecorvo.

BATTLESHIP POTEMKIN (USSR / 1925) - O ENCOURAÇADO POTEMKIN

Escrito por Sergei Eisenstein.

BEING THERE (US / WGA / 1979) - MUITO ALÉM DO JARDIM

Roteiro de Jerry Kosinski.

Baseado no romance Jerry Kosinski.

BEN-HUR (US / 1959) - BEN-HUR

Roteiro de Karl Tunberg.

Baseado no romance Lew Wallace.

BETRAYAL (UK / 1982) - TRAÇÃO

Roteiro de Harold Pinter.

Baseado na peça de Harold Pinter.

BETTY BLUE (Fr - 1986) - BETTY BLUE

Roteiro de Jean-Jacques Beineix.

Baseado no romance *17 2 à Matin* de Philippe Djan.

BIG (US / 1988) - QUERO SER GRANDE

Escrito por Gary Ross, Anne Spielberg.

THE BIG SLEEP (US / 1946) - À BEIRA DO ABISMO

Roteiro de William Faulkner, Leigh Brackett, Jules Furthman.

Baseado no romance de Raymond Chandler.

BIG Y BIRD (UK - 1962) - BIG Y BIRD

Roteiro de Peter Ustinov, Robert Rossen.

Baseado no romance de Herman Melville.

THE BIRDS (US - 1963) - OS PASSAROS

Roteiro de Evan Hunter.

Baseado no conto de Daphne Du Maurier.

BLACK WIDOW (US / 1987) - O MISTÉRIO DA VIÚVA NEGRA

Escrito por Ronald Bass.

BLADE RUNNER (US / 1982) - BLADE RUNNER: O CAÇADOR DE ANDROIDES

Roteiro de Hampton Fitcher, David Peoples.

Baseado no romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?* de Philip K. Dick.

BLAZING SADDLES (US / 1974) - BANZÉ NO OESTE

Escrito por Norman Swenborg, Mal Emale, Andrew Bergman, Richard Fryer, Alan Ungar.

BLIND DATE (US / 1987) - ENCONTRO ÀS ESCURAS

Escrito por Dale Launer.

THE BLOOD OF A POET (Fr / 1990) - O SANGUE DE UM POETA

Escrito por Jean Cocteau.

BLOWUP (US - 1966) - BLOWUP: DEPOIS DAQUELE BEIJO

Escrito por Michelangelo Antonioni, Tonino Guerra.

Baseado no conto de Julio Cortázar.

BLUE VELVET (US / 1986) - VELUDO AZUL

Escrito por David Lynch

BOB ROBERTS (US / 1992) BOB ROBERTS

Escrito por Tim Robbins

BODY HEAT (US / 1981) CORPOS ARDENTES

Escrito por Lawrence Kasdan

BONNIE OF THE VANITIES (US / 1990) A FOGUEIRA DAS VAIDADES

Roteiro de Michael Cusofor

Baseado no romance de Tati Wofie

BRAM STOKER'S DRACULA (US / 1992) - DRÁCULA DE BRAM STOKER

Roteiro de James V. Hart

Baseado no romance de Bram Stoker

BRAZIL (UK / 1984) - BRAZIL: O FILME

Escrito por Terry Gilliam, Tom Stoppard, Charles McKeown

THE BREAKFAST CLUB (US / 1985) CLUBE DOS CINCO

Escrito por John Hughes

BREAKING THE WAVES (Den / 1996) ONDAS DO DESTINO

Escrito por Lars Von Trier

BREATHLESS (Fr / 1959) O ACOSSADO

Roteiro de Jean-Luc Godard

Baseado em um tratamento original de François Truffaut

THE BRIDGES OF MADISON COUNTY (US / 1995) AS PONTES DE MADISON

Roteiro de Richard LaGravenese

Baseado no romance de Robert James Waller

BRIEF ENCOUNTER (US / 1945) DESENCANTO

Roteiro de Noel Coward, Anthony Havelock-Allan, Davis Lean, Ronald Neame

Baseado na peça *Bill of Fare* de Noel Coward

BRINGING UP BABY (US / 1938) - LEVADA DA BRECA

Roteiro de Dudley Nichols, Hagar Wilde

Baseado na história de Hagar Wilde

BULL DURHAM (US / 1988) - SORTE NO AMOR

Escrito por Ron Shelton

BULLETS OVER BROADWAY (US / 1994) TIROS NA BROADWAY

Escrito por Woody Allen, Douglas McGrath

BUTCH CASSIDY AND THE SUNDANCE KID (US / 1969) BUTCH CASSIDY

Escrito por William Goldman

THE CABINET OF DR. CALIGARI (Ger / 1928) O GABINETE DO DR. CALIGARI

Roteiro de Carl Mayer, Hans Janowitz

Baseado na história original de Carl Mayer, Hans Janowitz

CAMP NOWHERE (US / 1994) - PÉRIAS EM ALTO ASTRAL

Escrito por Andrew Kurtzman, Elliot Wink

CAPE FEAR (US / 1991) - CABO DO MEDO

Roteiro de Wesley Strick

Baseado no roteiro de James R. Webb e no romance *The Executioners* de John D. MacDonald

CARNAL KNOWLEDGE (US / 1971) ÂNSIA DE AMAR

Escrito por Jules Feiffer

CASABLANCA (US / 1942) - CASABLANCA

Roteiro de Julius J. Epstein, Philip G. Epstein, Howard Koch

Baseado na peça não publicada *Everybody Comes to Rick's* de Murray Burnett e Joan Alton

CASSINO (US / 1995) - CASSINO

Roteiro de Nicolas Pileggi, Martin Scorsese

Baseado no livro Nicolas Pileggi

CHARIOTS OF FIRE (UK / 1981) CARRUAGENS DE FOGO

Escrito por Colin Welland

UN CHIEN ANDALOU (Fr / 1928) UM CÃO ANDALUZ

Escrito por Luis Buñuel, Salvador Dalí

CHINATOWN (US / 1974) CHINATOWN

Escrito por Robert Towne

CHOCSE ME (US / 1946) CORAÇÕES SOLITARIOS

Escrito por Alan Rudolph

CHUNKING EXPRESS (HK / 1994) - CHUNKING EXPRESS

Escrito por Wang Kar Wai

CITIZEN KANE (US / 1941) - CIDADÃO KANE

Escrito por Herman J. Mankiewicz, Orson Welles

CLAIRE'S KNEE (Fr / 1970) - O JOELHO DE CLAIRE

Escrito por Eric Rohmer

CLEAN AND SOBER (US / 1988) MARCAS DE UM PASSADO

Escrito por Ted Case

CLOWNS (It / 1970) OS PALHAÇOS

Escrito por Federico Fellini, Bernardino Zapponi

COMING HOME (US / 1978) - AMARGO REGRESSO

Escrito por Whitely Salt, Robert C. Jones

Baseado em uma história de Nancy Down

THE CONVERSATION (US / 1974) - A CONVERSACÃO

Escrito por Francis Ford Coppola

THE COOK, THE THIEF, HIS WIFE AND HER LOVER (UK / Fr / 1988) - O COZINHEIRO, O LADRÃO, SUA MULHER E O AMANTE

Escrito por Peter Greenaway

COOL HAND LUKE (US / 1967) - REBELDIA INDOMAVEL

Roteiro por Donn Pearce, Frank R. Pierson.

Baseado no romance de Donn Pearce.

COP (US / 1988) - UM POLICIAL ACIMA DA LEI

Escrito por James B. Harris

Baseado no romance *Blond in the Storm* de James Ellroy.

CRIBS AND WHISPERS (US / 1972) - GRITOS E SUSSURROS

Escrito por Ingmar Bergman.

CRIMES AND MISDEMEANORS (US / 1989) - CRIMES E PECADOS

Roteiro por Woody Allen.

THE CRYING GAME (UK / 1992) - TRAÍDOS PELO DESEJO

Roteiro por Neil Jordan.

DANCE WITH A STRANGER (UK / 1989) - DANÇANDO COM UM ESTRANHINHO

Escrito por Shelagh Delaney.

DANCE WITH WOLVES (US / 1990) - DANÇA COM LOBOS

Roteiro de Michael Biehn.

DANGEROUS LIAISONS (US / 1988) - LIGAÇÕES PERIGOSAS

Roteiro de Christopher Hampton.

Baseado na peça *Lies, Lies, Lies* de Christopher Hampton, adaptada do romance de Choderlos de Laclos.

DAVID AND LISA (US / 1962) - DAVID AND LISA

Roteiro de Eleanor Perry.

Baseado no romance de Theodora Hyde Perry.

DEAD RINGERS (Can / 1988) - GÊMEOS: MÓRBIDA SEMELHANÇA

Roteiro de David Cronenberg, Norman Snider.

Baseado no livro *Twins* de Ben Wood e Jack Goodland.

DEATH BY HANGING (Japa / 1968) - DEATH BY HANGING

Escrito por Tsutomu Tanuma, Maroboro Sasaki, Michitaro Futao, Naoya Oshima.

Baseado em uma história de jornal.

DEATH IN VENICE (It / 1971) - MORTE EM VENEZA

Roteiro de Luchino Visconti, Nicholas Brindley.

Baseado no romance de Thomas Mann.

DEATH WISH (US / 1974) - DESEJO DE MATAR

Roteiro de Wlodzislaw Mayes.

Baseado no romance de Brian Garfield.

THE DEER HUNT (US / 1978) - O FRANCO-ATIRADOR

Roteiro de Deke Washburn.

Baseado na história de Deke Washburn, Quinn K. Redeker, Louis Garfield e Michael Cimino.

LES DIABOLIQUES (Fr / 1954) - AS DIABÓLICAS

Roteiro de Hans-Georges Clouzot, Jerome Geronzi, Frederic Gerdol, René Masson.

Baseado no romance *Celle qui n'est plus* de Pierre Boileau e Thomas Narcejac.

DIARY OF A COUNTRY PRIEST (Fr / 1950) - DIÁRIO DE UM PADRE

Roteiro de Robert Bresson.

Baseado no romance de Georges Bernanos.

DIE HARD (US / 1988) - DURO DE MATAR

Roteiro de John Sturtz, Steven E. de Souza.

Baseado no romance de *Nothing Lasts Forever* de Rodenick Thorp.

DINER (US / 1982) - QUANDO OS JOVENS SE TORNAM ADULTOS

Escrito por Barry Levinson.

THE DIRTY DOZEN (US / UK / 1967) - OS DOZE CONDENADOS

Roteiro de Nicholas Johnson, Lulus Heller.

Baseado no romance de E. M. Nathanson.

THE DISCREET CHARM OF THE BOURGEOISE (Fr / It / Sp / 1972) - O DISCRETO CHARME DA BURGUESIA

Escrito por Luis Buñuel, Jean-Claude Carrière.

DO THE RIGHT THING (US / 1989) - FAÇA A COISA CERTA

Escrito por Spike Lee.

THE DOCTOR (US / 1991) - UM GOLPE DO DESTINO

Roteiro de Robert Caswell.

Baseado no livro *A Touch of My Own Medicine* de Ed. Rosenbaum.

DR. STRANGELOVE OR HOW IT FAREDS TO STOP WORRYING AND LOVE THE BOMB (UK / 1964) - DR. FANTASTICO

Roteiro de Stanley Kubrick, Terry Southern, Peter George.

Baseado no romance *Raf. Adm.* de Peter George.

LA DOLCE VITA (It / Fr / 1960) - A DOCE VIDA

Escrito por Federico Fellini, Tullio Pinelli, Brunello Rondi, Enrico Flaiano.

DOMINICK AND EUGENE (UK / 1988) - DOMINICK E EUGENE

Escrito por Alvin Sargent, Corey Blechman.

Baseado na história de Danny Perfetto.

DONA FLOR AND HER TWO HUSBANDS (Bras / 1978) - DONA FLOR E SEUS DOIS MARIDOS

Roteiro de Bruno Barreto.

Baseado no romance de Jorge Amado.

DRACULA (US / 1934) - DRACULA

Roteiro de Garret Ford, diálogos de Dudley Murphy, da adaptação para o palco de Hamilton Deane e John L. Balderston do romance de Bram Stoker.

DRUGSTORE COWBOY (US / 1989) - DRUGSTORE COWBOY

Roteiro de Gus Van Sant, Jr., Daniel Yost.

Baseado no romance de James Fogle.

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL (US / 1982) - E.T. O EXTRATERRESTRE

Escrito por Melissa Matheson.

EARTHQUAKE (UK / 1974) - TERREMOTO

Escrito por George Fox, Mario Puzo.

EAT DRINK MAN WOMAN (Taiwan / 1994) - **COMER BEBER VIVER**
Escrito por Hui-Ling Wang, James Schamus, Ang Lee.
ECLIPSE (It / Fr / 1962) - **O ECLIPSE**
Baseado no romance de Anais Nin, Tomino Guerra com Elio Bartolini e Oreste Orsini.
8 1/2 (It / Fr / 1962) - 8 1/2
Escrito por Federico Fellini, Ennio Flaiano, Tullio Pinelli, Brunello Rondi.
THE ELETRIC HORSEMAN (US / 1979) - **O CAVALHEIRO ELÉTRICO**
Escrito por Robert Gaudant.
THE ELEPHANT MAN (US / 1980) - **O HOMEM ELEFANTE**
Baseado no livro *The Elephant Man and Other Reminiscences* de Sir Frederick Treves e *The Elephant Man: A Study in Human Dignity* de Ashley Montagu.
ELEPHANT WALK (US / 1945) - **NO CAMINHO DOS ELEFANTES**
Roteiro de John Lee Mahan.
Baseado no romance de Robert Standish.
THE EMPIRE STRIKES BACK (US / 1980) - **O IMPÉRIO CONTRA-ATAKA**
Roteiro de Leigh Brackett, Lawrence Kasdan.
Baseado na história de George Lucas.
THE ENGLISH PATIENT (UK / 1996) - **O PACIENTE O INGLÊS**
Roteiro de Anthony Minghella.
Baseado no romance de Michael Ondaatje.
EQUUS (UK / 1977) - **EQUUS**
Roteiro de Peter Shaffer.
Baseado na peça de Peter Shaffer.
EVERYONE SAYS I LOVE YOU (US / 1998) - **TODOS DIZEM EU TE AMO**
Escrito por Woody Allen.
EVITA (US / 1996) - **EVITA**
Roteiro de Allen Parker, Oliver Stone.
Baseado na peça musical de Andrew Lloyd Webber e Tim Rice.
THE EXORCIST (US / 1973) - **O EXORCISTA**
Roteiro de Peter William Blatty.
Baseado no romance de Peter William Blatty.
THE FARLOUS BAKER BOYS (US / 1985) - **SUSIE E OS BAKER BOYS**
Escrito por Steve Kloves.
FACES (US / 1968) - **FACES**
Escrito por John Cassavetes.
FALLING DOWN (US / 1993) - **JM DIA DE FÚRIA**
Escrito por Ebbe Roe Smith.
FALLING IN LOVE (US / 1984) - **AMOR A PRIMEIRA VISTA**
Escrito por Michael Cristofer.

FAREWELL MY CONCUBINE (HK / China / 1993) - **ADEUS MINHA CONCUBINA**
Roteiro de Lilian Lee, Lu Wei.
Baseado no romance de Lilian Lee.
FAREWELL MY LOVELY (US / 1975) - **ADEUS, QUERIDA**
Roteiro de David Zelig Goodman.
Baseado no romance de Raymond Chandler.
FELINITY ROMA (It / Fr / 1972) - **ROMA DE FELLINI**
Escrito por Federico Fellini, Bernardino Zapponi.
LE FEU FOLLET (Fr / 1961) - **TRINTA ANOS DESTA NOITE**
Roteiro de Louis Malle.
Baseado no romance de Fkter Dries La Rochelle.
THE FIFTH ELEMENT (Fr / 1997) - **O QUINTO ELEMENTO**
Escrito por Luc Besson, Robert Mark Kamen.
FIRST BLOOD (US / 1982) - **RAMBO: PROGRAMADO PARA MATAR**
Roteiro de Michael Kozell, William Sachsman, Sylvester Stallone.
Baseado no romance de David Morrell.
THE FIRST DEADLY SIN (US / 1980) - **O PRIMEIRO PECADO MORTAL**
Roteiro de Mian Rubin.
Baseado no romance de Lawrence Sanders.
A FISH CALLED WANDA (UK / 1988) - **JM PEIXE CHAMADO Wanda**
Escrito por John Gasson.
Baseado em uma história de John Giese e Charles Critchton.
THE FISHER KING (US / 1991) - **O PESCAADOR DE ILUSÕES**
Escrito por Richard LaGravenese.
FITZCARRALDO (WGer / 1981) - **FITZCARRALDO**
Escrito por Werner Herzog.
FIVE EASY PIECES (US / 1970) - **CADA UM VIVE COMO QUER**
Roteiro de Adrien Joyce.
Baseado em uma história de Adrien Joyce e Bob Rafelson.
THE FLIGHT OF THE PHOENIX (US / 1965) - **O VOO DA FÊNIX**
Roteiro de Lukas Heller.
Baseado no romance de Eliezer Treves.
FORREST GUMP (US / 1994) - **FORREST GUMP O CONTADOR DE HISTÓRIAS**
Escrito por Eric Roth.
Baseado no romance de Winston Groom.
FOLK WEDDINGS AND A FUNERAL (UK / 1998) - **QUATRO CASAMENTOS E UM FUNERAL**
Escrito por Richard Curtis.
THE FUGITIVE (US / 1993) - **O FUGITIVO**
Roteiro de Jeb Stuart, David Twohy.
Baseado em uma história de David Twohy e em personagens criados por Roy Huggins para a série de televisão.

FULL METAL JACKET (UK / 1987) - NASCIDO PARA MATAR
 Roteiro de Stanley Kubrick, Michael Herr, Gustav Hasford.
 Baseado no romance *The Short Timer* de Gustav Hasford.
GALLIPOLI (Aust / 1981) **GALLIPOLI**
 Escrito por David Williamson.
GANDHI (UK / 1982) - **GANDHI**
 Escrito por John Biles.
GHOSTBUSTERS (US / 1984) **OS CAÇA-PANTASMAS**
 Direz Aykroyd, Harold Ramis.
GLENGARRY GLEN ROSS (US / 1992) **O SUCESSO A QUALQUER PREÇO**
 Roteiro de David Mamet.
GLORY (US / 1989) **TEMPO DE GLÓRIA**
 Roteiro de Kevin Jarre.
 Baseado nos livros *Lay Thai Lani* de Lincolin Kirsten e *One Gallant Rush* de Peter
 Burchard, e as cartas de Robert Gould Shaw.
THE GODFATHER (US / 1972) **O PODEROSO CHEFÃO**
 Roteiro de Francis Ford Coppola, Mario Puzo.
 Baseado no romance de Mario Puzo.
THE GODFATHER, PART II (US / 1974) **O PODEROSO CHEFÃO: PARTE 2**
 Roteiro de Francis Ford Coppola, Mario Puzo.
 Baseado no romance de Mario Puzo.
GOING IN STYLE (US / 1979) **VIVENDO COM ESTILO**
 Escrito por Martin Brest.
THE GOLD RUSH (US / 1925) **EM BUSCA DO OURO**
 Escrito por Charles Chaplin.
THE GOOD SON (US / 1995) - **O ANJO MALVADO**
 Escrito por Jan McBurn.
THE GRADUATE (US / 1967) **A PRIMEIRA NOITE DE UM HOMEM**
 Roteiro de Calder Willingham, Buck Henry.
 Baseado no romance de Charles Webb.
GRAND CANYON (US / 1991) - **GRAND CANYON: ANSTEDADE DE UMA**
GERAÇÃO
 Escrito por Meg Kaskan, Lawrence Kaskan.
GRAND HOTEL (US / 1932) - **GRANDE HOTEL**
 Roteiro de William A. Drake.
 Baseado no romance de Vicki Baum.
LA GRANDE ILLUSION (Fr / 1937) - **A GRANDE ILUSÃO**
 Escrito por Jean Renoir, Charles Spaak.
THE GREAT GATSBY (US / 1974) **O GRANDE GATSBY**
 Roteiro de Francis Ford Coppola.
 Baseado no romance de F. Scott Fitzgerald.

THE GREAT TRAIN ROBBERY (US / 1903) - **O GRANDE RÓUBO DE TREM**
 Dirigido e filmado por Edwin S. Porter.
GREED (US / 1924) **OURO E MALDIÇÃO**
 Roteiro de Eileen von Stechehn, June Mathis.
 Baseado no romance *McTeague* de Frank Norris.
GROSSE POINT BLANK (US / 1997) **MATADOR EM CONFLITO**
 Escrito por Tom Jankiewicz, D. V. De Vicientis, Steve Pink, John Lasker.
GROUNDHOG DAY (US / 1993) **FEITIÇO DO TEMPO**
 Escrito por Danny Ruben, Harold Ramis.
THE HAND THAT ROCKS THE CRADLE (US / 1992) - **A MÃO QUE BALANÇA O BERÇO**
 Escrito por Amanda Silver.
HANNAH AND HER SISTERS (US / 1946) **HANNAH E SUAS IRMÃS**
 Escrito por Woody Allen.
HAROLD AND MAUDE (US / 1971) **ENSINA-ME A VIVER**
 Escrito por Colin Higgins.
HIGH HOPES (UK / 1988) - **HIGH HOPES**
 Escrito por Mike Leigh.
HIS GIRL FRIDAY (US / 1940) **JEJUM DE AMOR**
 Roteiro de Charles Lederer.
 Baseado na peça *The Front Page* de Ben Merit e Charles MacArthur.
HOOP DREAMS (US / 1994) **HOOP DREAMS**
 Documentário produzido por Frederick Marx, Peter Gilbert, e o diretor, Steve James.
HOPE AND GLORY (UK / 1987) **ESPERANÇA E GLÓRIA**
 Escrito por John Boorman.
THE HOSPITAL (US / 1971) **HOSPITAL**
 Escrito por Paddy Chappinsky.
THE HOUR OF THE WOLF (Sue / 1967) - **A HORA DO LOBO**
 Ficção por Ingmar Bergman.
HOWARDS END (UK / 1992) - **RETORNO A HOWARDS END**
 Roteiro de Ruth Prawer Jhabvala.
 Baseado no romance de E. M. Forster.
HURRICANE (US / 1979) **FURACÃO**
 Roteiro de Lorenzo Semple, Jr.
 Baseado no romance de Charles Nordhoff e James Norman Hall.
HUSBANDS (US / 1970) - **OS MARIDOS**
 Escrito por John Cassavetes.
HUSBANDS AND WIVES (US / 1992) - **MARIDOS E ESPOSAS**
 Escrito por Woody Allen.
THE HUSTLER (US / 1961) **DESAFIO A CORRUPÇÃO**
 Roteiro de Robert Rossen, Sidney Carroll.
 Baseado no romance de Walter Tevis.

I NEVER PROMISED YOU A ROSE GARDEN (US / 1977) - NUNCA LHE PROMETI UM JARDIM DE ROSAS

Roteiro de Gavin Lambert, Lewis John Carlino

Baseado no romance de Hannah Green

IF (UK / 1968) SE

Roteiro de David Sherwin

Baseado no roteiro original *Crusader* de David Sherwin e John Howett

IN THE HEAT OF THE NIGHT (US / 1967) - NO CALOR DA NOITE

Escrito por Siding Silphani

IN THE REALM OF THE SENSES (pt / Jp / 1976) - O IMPÉRIO DOS SENTIDOS

Escrito por Nagisa Oshima

THE IN-LAWS (US / 1979) - UM CASAMENTO DE ALTO RISCO

Escrito por Andrew Bergman

INTERVIEW WITH A VAMPIRE (US 1994) - ENTREVISTA COM O VAMPIRO

Roteiro de Anne Rice

Baseado no romance de Anne Rice

INTOLERANCE (US / 1916) - INTOLERANCIA

Cenário de D. W. Griffith

ISADORA (UK / 1968) ISADORA

Escrito por Idwyn Bragg, Clive Exton

JFK (US / 1991) - JFK A PERGUNTA QUE NÃO QUER CALAR

Roteiro de Oliver Stone, Zachary Sklar

Baseado nos livros *Trial of the Assassins* de Jim Garrison e *Conspiracy: The Plot That Killed Kennedy* de Jim Marrs

JAWS (US / 1975) TUBARÃO

Roteiro de Peter Benchley, Carl Gottlieb

Baseado no romance de Peter Benchley

JERRY MAGUIRE (US 1996) JERRY MAGUIRE: A GRANDE VIRADA

Escrito por Cameron Crowe

JESUS OF MONTREAL (Can / 1985) JESUS DE MONTREAL

Escrito por Denys Arcand

JOHN AND MARY (US / 1969) - JOHN & MARY

Roteiro de John Mervin

Baseado no romance *Mervyn Jones*

THE JOY LUCK CLUB (US / 1943) - O CLUBE DA FELICIDADE E DA SORTE

Roteiro de Amy Tan, Ronald Bass

Baseado no romance de Amy Tan

YI DOU (China 1990) AMOR E SEDUÇÃO

Roteiro de Liu Heng

Baseado na história *Fine Fanci de Liu Heng*

JURASSIC PARK (US / 1993) - JURASSIC PARK: PARQUE DOS DINOSSAUROS

Roteiro de Michael Crichton, David Koepp

Baseado no romance de Michael Crichton

THE KID (US / 1921) - O GAROTO

Escrito por Charles Chaplin

KISS OF THE SPIDER WOMAN (Br / 1985) - O BEIJO DA MULHER ARANHA

Roteiro de Leonard Schrader

Baseado no romance de Manuel Puig

KOYAANISQATSÍ (US / 1983) KOYAANISQATSÍ

Escrito por Ron Fricke, Godfrey Reggio, Michael Hoenig, Alton Walpole

KRAMER VS. KRAMER (US / 1979) KRAMER VS. KRAMER

Roteiro de Robert Benton

Baseado no romance de Avery Corman

THE LADY EVE (US 1941) - AS TRÊS NOITES DE EVA

Roteiro de Preston Sturges

Baseado na peça de Monckton Hoffe

THE LAST DAYS OF POMPEII (It / 1935) - OS ÚLTIMOS DIAS DE POMPEIA

Baseado no romance de Edward Bulwer Lytton

THE LAST EMPEROR (It / HK / UK / 1987) - O ÚLTIMO IMPERADOR

Escrito por Mark Peplos, Bernardo Bertolucci com Ennio Ungari

Baseado na autobiografia *From Exile to China* de Pe Yi

THE LAST SEDUCTION (US 1994) - O PODER DA SEDUÇÃO

Escrito por Steve Barank

LAST YEAR AT MARIENBAD (Fr / It / 1961) - ANO PASSADO EM MARIENBAD

Escrito por Alain Robbe-Grillet

A LEAGUE OF THEIR OWN (US / 1992) - UMA EQUIPE MUITO ESPECIAL

Escrito por Lowell Ganz e Babaloo Mandel

Baseado na história de Kim Wilson, Kelly Candella

LEAVING LAS VEGAS (US / 1995) - DESPEDIDA EM LAS VEGAS

Roteiro de Mike Figgis

Baseado no romance de John O'Brien

Lenny (US / 1974) LENNY

Roteiro de Julian Barry

Baseado na peça de Julian Barry

LETHAL WEAPON (US / 1987) - MÁQUINA MORTÍFERA

Escrito por Shane Black

LIKE WATER FOR CHOCOLATE (Mex 1991) - COMO ÁGUA PARA CHOCOLATE

Roteiro de Luc Besson

Baseado no romance de Laura Esquivel

THE LION KING (US / 1994) - O REI LEÃO

Escrito por Irene Mecchi, Jonathan Roberts, Linda Woolverton

LITTLE BIG MAN (US / 1970) - PEQUENO GRANDE HOMEM

Roteiro de Calder Willingham.

Baseado no romance de Thomas Berger.

THE LITTLE MERMAID (US / 1989) - A PEQUENA SÉRIA

Escrito por John Meehan, Ron Clements.

LITTLE SHOP OF HORRORS (US / 1986) - A PEQUENA LOJA DE HORRORES

Roteiro de Howard Ashman.

Baseado na peça musical de Howard Ashman e Alan Menken que foi baseada no filme de 1960 escrito por Charles Gaffin.

LONE STAR (US / 1996) - LONESTAR: A ESTRELA SOLITÁRIA

Escrito por John Sayles.

THE LONELINESS OF THE LONG DISTANCE RUNNER

Roteiro de Alan Sillitoe.

Baseado no conto de Alan Sillitoe.

LORD JIM (UK / US / 1965) - LORDE JIM

Roteiro de Richard Brooks.

Baseado no romance de Joseph Conrad.

LOVE SERENADE (Aust / 1997) - PELAS ONDAS DO AMOR

Escrito por Shirley Batten.

THE LOVE ONE (US / 1963) - O ENTE QUERIDO

Roteiro de Terry Southern, Christopher Isherwood.

Baseado no romance Evelyn Waugh.

M (Ger / 1931) - M: O VAMPIRO DE DUSSELDORF

Escrito por Thas von Harben, Fritz Lang.

Baseado no artigo de revista de Egon Jacobson.

MANHATTAN DOG (pt / 1993) - MANUAL DE INSTRUÇÕES PARA CRIMES BAAAR

Escrito por Benny Belverax, André Bonzel, Benoit Pothoude, Vincent Tarriz.

THE MAN WHO WOULD BE KING (US / 1975) - O HOMEM QUE QUERIA SER REI

Roteiro de John Huston, Gladys Hill.

Baseado no conto "The Man Who Would Be King" de Rudyard Kipling.

THE MANCHURIAN CANDIDATE (US / 1962) - SOB O DOMÍNIO DO MAL

Roteiro de George Axelrod.

Baseado no romance de Richard Cordon.

MANHATTAN (US / 1979) - MANHATTAN

Escrito por Woody Allen, Marshall Brickman.

MANHUNTER (US / 1986) - DRAGÃO VERMELHO

Roteiro de Michael Mann.

Baseado no romance *Red Dragon* de Thomas Harris.

THE MARK (UK / 1961) - A MARCA

Roteiro de Sidney Buchman, Stanley Mann.

Baseado no romance de Charles Izard.

MARTY (US / 1955) - MARTY

Roteiro de Paddy Chayefsky.

Baseado na peça para a televisão de Paddy Chayefsky.

MASCULINE FEMININE (Fr / 1966) - MASCULINO FEMININO

Escrito por Jean-Luc Godard.

M*A*S*H (US / 1970) - M*A*S*H

Roteiro de Ring Lardner, Jr.

Baseado no romance de Richard Hecker.

MEAN STREETS (US / 1973) - CAMINHOS PERIGOSOS

Escrito por Martin Scorsese, Mardik Martin.

MEN IN BLACK (US / 1997) - HOMENS DE PRETO

Escrito por Ed Solomon.

MEPHISTO (Hun / Wget / 1981) - MEPHISTO

Roteiro de Istvan Szabo, Peter Dobai.

Baseado no romance de Klaus Mann.

MESSES OF THE AFTERNOON (US / 1943) - MESSES OF THE AFTERNOON

Escrito por Maya Deton, Alexander Hummel.

MICHAEL COLLINS (UK / 1959) - MICHAEL COLLINS: O FREIO DA LIBERDADE

Escrito por Neil Jordan.

MIDNIGHT COWBOYS (US / 1969) - PERDIDOS NA NOITE

Roteiro de Wildo Salt.

Baseado no romance de James Leo Herlihy.

MIDNIGHT RUN (US / 1986) - FUGA À MEIA-NOITE

Escrito por George Gallo.

A MIDSUMMER NIGHT'S DREAM (US / 1935) - SONHO DE UMA NOITE DE VERÃO

Preparado para a tela por Charles Kenyon, Mary C. McCall.

Baseado na peça de William Shakespeare.

THE MISFITS (US / 1961) - OS DESAJUSTADOS

Escrito por Arthur Miller.

MISSING (US / 1982) - DESAPARECIDO: UM GRANDE MISTÉRIO

Roteiro de Costa-Gavras, Donald Stewart.

Baseado no livro de não ficção *The Execution of Charles Herman* de Thomas Hauser.

MISTER SMITH GOES TO WASHINGTON (US / 1939) - A MULHER FAZ O HOMEM

Escrito por Sidney Buchman.

Baseado na história de Lewis R. Foster.

MRS. PARKER AND THE VICIOUS CIRCLE (US / 1994) - O CÍRCULO VICIOSO

Escrito por Alan Rudolph, Randy Sue Coburn.

MRS. SOFFEL (US / 1984) - MRS. SOFFEL: UM AMOR PROIBIDO

Escrito por Ron Nysenman.

MOBY DICK (UK / 1956) - MOBY DICK
 Roteiro de Ray Bradbury, John Huston.
 Baseado no romance de Herman Melville.

MODERN TIMES (US / 1936) - TEMPOS MODERNOS
 Escrito por Charles Chaplin.

MONTY PYTHON AND THE HOLY GRAIL (UK / 1974) - MONTY PYTHON EM BUSCA DO CÁLCIO SAGRADO
 Escrito por Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Michael Palin.

MOONSTRUCK (US / 1987) - O FEITIÇO DA LUA
 Escrito por John Patrick Shanley.

THE MORNING AFTER (US / 1986) - A MANHÃ SEGUINTE
 Escrito por James Hides.

MOULIN ROUGE (US / 1952)
 Roteiro de John Huston, Anthony Veiller.
 Baseado no romance de Pierre La Mure.

MURIEL'S WEDDING (Auss / 1994) - O CASAMENTO DE MURIEL
 Escrito por P. J. Hogan.

THE MUSIC ROOM (Ind / 1958) - A SALA DE MÚSICA
 Roteiro de Seymour Kay.
 Baseado no romance de Tarashankar Banerjee.

MY BEST FRIEND'S WEDDING (US / 1997) - O CASAMENTO DO MEU MELHOR AMIGO
 Escrito por Ronald Bass.

MY DINNER WITH ANDRÉ (US / 1981) - MEU JANTAR COM ANDRÉ
 Escrito por Wallace Shawn, André Gregory.

MY FAVOURITE SEASON (Fr / 1990) - MINHA ESTAÇÃO PREFERIDA
 Escrito por Pascal Bonitzer e André Téchiné.

MY MAN GODFREY (US / 1936) - IRENE, A TEMOSA
 Escrito por Mervyn Raskin, Eric Hatch, Gregory La Cava.

NAKED (UK / 1993) - NAKED
 Escrito por Mike Leigh.

THE NAKED GUN FROM THE FILES OF POLICE SQUAD (US / 1993) - CORRRA QUE A POLÍCIA VEM AI
 Escrito por Jerry Zucker, Jim Abrahams, David Zucker, Pat Proft.

NANOOK OF THE NORTH (Can / 1922) - NANOOK, O ESQUIMÓ
 Escrito por Robert Flaherty.

NASHVILLE (US / 1975) - NASHVILLE
 Roteiro de Joan Tewkesbury.

NASTY HABITS (UK / 1976) - NASTY HABITS
 Roteiro de Robert Endors.

Baseado no romance *The Athlete of Crew* de Muriel Spink.

NATIONAL LAMPPOON'S ANIMALHOUSE (US / 1978) - CLUB DOS CAPISTES
 Escrito por Harold Ramis, Douglas Kenney, Chris Miller.

NETWORK (US / 1976) - REDE DE INTRIGAS
 Baseado e roteiro de Paddy Chayefsky.

NIGHT AND FOG (Fr / 1955) - NOITE E NEBLINA
 Escrito por Alain Resnais.

A NIGHT AT THE OPERA (US / 1935) - UMA NOITE NA ÓPERA
 Escrito por George S. Kaufman, Morrie Ryskind.

THE NIGHT PORTER (It / 1973) - O PORTEIRO DA NOITE
 Escrito por Liliana Cavani, Isolo Mazzoni.

NIXON (US / 1995) - NIXON
 Escrito por Stephen J. Rivele, Christopher Willinston, Oliver Stone.

LA NOTTE (It / Fr / 1960) - A NOITE
 Escrito por Michelangelo Antonioni, Elio Fazzio, Tonino Guerra.

NOW, VOYAGER (US / 1942) - ESTRANHA PASSAGEIRA
 Roteiro de Casey Robinson.

Baseado no romance de Olive Higgins Pabry.

AN OFFICER AND A GENTLEMAN (US / 1982) - A FORÇA DO DESTINO
 Escrito por Douglas Day Stewart.

OH! WHAT A LOVELY WAR (UK / 1969) - OH! QUE BELA GUERRA
 Roteiro de Ian Dighton.

Baseado na peça de John Lintwood e Charles Chilton.

THE OLD MAN AND THE SEA (US / 1950) - O VELHO E O MAR
 Roteiro de Peter Viertel.

Baseado no romance de Ernest Hemingway.

ON GOLDEN POND (US / 1961) - NUM LAGO DOURADO
 Roteiro de Ernest Thompsonson.

Baseado na peça de Ernest Thompsonson.

ON THE WATERFRONT (US / 1954) - SINDICATO DE LADRÕES
 Roteiro de Budd Schulberg.

Baseado no romance de Budd Schulberg.

ORDINARY PEOPLE (US / 1980) - GENTE COMO A GENTE
 Roteiro de Alvin Sargent.

Baseado no romance de Judith Guest.

OUT OF AFRICA (US / 1985) - ENTRE DOIS AMORES
 Roteiro de Kurt Luedtke.

Baseado em *Out of Africa* de Isak Dinesen, Isak Dinesen: *The life of a Story-Teller* do Judith Thurman, e *Silence Will Speak* de Carol Tizabinski.

OUTBREAK (UD / 1995) - EPIDEMIA
 Escrito por Lawrence Dronet, Robert Roy Pool.

PAISAN (It / 1946) - PAISA
 Escrito por Sergio Amidei, Federico Fellini, Roberto Rossellini.

THE PAPER CHASE (US / 1973) O HOMEM QUE EU ESCOLHI
Roteiro de James Bridges.

Baseado no romance de John Jay Osborn, Jr.

PARENTHOOD (US / 1990) PARENTHOOD: O TIRO QUE NÃO SAÍU
PELA CULATRA

Escrito por Lowell Ganz, Babaloo Mandel.

PARIS, TEXAS (WGer, Fr / 1984) - PARIS, TEXAS

Escrito por Sam Shepard.

PASCALI'S ISLAND (UK / 1988) ESPÃO, PROFISSÃO DA MORTE

Roteiro de James Dearden.

Baseado no romance de Barry Unsworth.

THE PASSION OF JOAN OF ARC (Fr / 1963) - A PAIXÃO DE JOANA D'ARC

Escrito por Carl Dreyer, Joseph Delieu.

Baseado no livro de Joseph Delteil.

PASSION FISH (US / 1992) - TUDO PELA VIDA

Escrito por John Sayles.

PAT AND MIKE (US / 1952) A MULHER ABSOLUTA

Escrito por Ruth Gordon e Garson Kanin.

PATHS OF GLORY (US / 1957) GLÓRIA FEITA DE SANGUE

Roteiro de Stanley Kubrick, Calder Willingham, Jim Thompson.

Baseado no romance de Humphrey Cobb.

PEUPE THE CONQUEROR (Dan Sue / 1967) BELLE, O CONQUISTADOR

Roteiro de Bille August.

Baseado no romance de Martin Andersen Nexø.

THE PEOPLE VS LARRY FLYNT (US / 1996) - O POVO CONTRA LARRY FLYNT

Escrito por Scott Alexander, Linty Karszewski.

PERSONA (Swe / 1966) PERSONA: QUANDO DUAS MULHERES PECAM

Escrito por Ingmar Bergman.

THE PHANTOM OF LIBERTY (Fr / It / 1974) O FANTASMA DA LIBERDADE

Escrito por Luis Buñuel, Jean-Claude Cocteau.

THE PIANO (Aust / 1993) - O PIANO

Escrito por Jane Campion.

THE PLAYER (US / 1992) - O JOGADOR

Roteiro de Michael Tollin.

Baseado no romance de Michael Tollin.

POLICE ACADEMY (US / 1984) LOUCATEMIA DE POLÍCIA

Escrito por Neal Israel, Pat Proft, Hugh Wilson.

THE POSEIDON ADVENTURE (US / 1972) - O DESTINO DO POSEIDON

Roteiro de Surling Siliphant, Wendell Maye.

Baseado no romance de Paul Gallico.

POSTCARDS FROM THE EDGE (US / 1990) - LEMBRANÇAS DE HOLLYWOOD

Roteiro de Carrie Fisher.

Baseado no romance de Carole Fisher.

THE POSTMAN (LPoston) (It / Fr / Bd / 1996) O CARTEIRO E O POETA

Roteiro de Anna Pavignano, Michael Radford, Paolo Scarpelli, Giacomo Scarpelli, Massimo Troisi.

Baseado no romance *Burning Father* de Antonio Smaetta.

PRIVATE BENJAMIN (US / 1980) O RECRUTA BENJAMIN

Escrito por Nancy Meyers e Charles Shyer, Harvey Miller.

PRIZZI'S HONOR (US / 1985) - A HONRA DO PODEROSO PRIZZI

Roteiro de Richard Condon, Janet Resch.

Baseado no romance de Richard Condon.

THE PRODUCERS (US / 1968) PRIMAVERA PARA HITLER

Escrito por Mel Brooks.

LA PROMESSE (Bel / Fr / Lux / 1996) - A PROMESSA

Escrito por Luc Dardenne, Jean-Pierre Dardenne.

PSYCHO (US / 1960) - PSICOSE

Roteiro de Joseph Stefano.

Baseado no romance de Robert Bloch.

PULP FICTION (US / 1994) PULP FICTION: TEMPO DE VIOLÊNCIA

Roteiro por Quentin Tarantino.

Baseado nas histórias de Quentin Tarantino e Roger Avary.

Q & A (US / 1990) SEM LEI, SEM JUSTIÇA

Roteiro de Sidney Lumet.

Baseado no romance de Edwin Torres.

QUEST FOR FIRE (US / 1982) - A GUERRA DO FOGO

Roteiro de Gerard Beach.

Baseado no romance de *La Grotte du Fau* de J.-H. Rosny St.

QUIZ SHOW (US / 1994) - QUIZ SHOW: A VERDADE DOS BASTIDORES

Roteiro de Paul Attanasio.

Baseado no livro *Remembering Anshara: A Year from the Sardinia* de Richard N. Goodwin.

RADIO DAYS (US / 1987) - A ERA DO RADIO

Escrito por Woody Allen.

RAGING BULL (US / 1980) TOURO INDOMÁVEL

Roteiro de Paul Schrader, Markit Martin.

Baseado no livro de Jake La Motta com Peter Savage.

RAIDERS OF THE LOST ARK (US / 1981) - CAÇADORES DA ARCA PERDIDA

Roteiro de Lawrence Kasdan.

Baseado na história de George Lucas e Phillip Kaufman.

RAIN (US / 1992) - RAIN

Roteiro de Maxwell Anderson.

Baseado na peça de John Galsworthy e Clemence Randolph da história de W. Somerset Maugham.

RAIN MAN (US / 1985) - RAIN MAN
 Escrito por Ronald Bass, Barry Morrow
THE RAINMAKER (US / 1996) - LÁGRIMAS DO CÉU
 Roteiro de N. Edward Nash
RASHOMON (Jap. 1950) - RASHOMON
 Roteiro de Akira Kurosawa, Shinobu Hashimoto
 Baseado em dois contos de Ryunosuke Akutagawa
RED (Fr / Pol / Sue / 1994) - A PRATERNIDADE É VERMELHA
 Escrito por Krzysztof Piesiewicz, Krzysztof Kiedowski
THE RED DESERT (It / Fr. 1964) - DESERTO ROSSO: DILEMA DE UMA VIDA
 Escrito por Michelangelo Antonioni, Tonino Gualerzi
REGARDING HENRY (US 1991) - UMA SEGUNDA CHANCE
 Escrito por Jeffrey Abrams
THE REMAINS OF THE DAY (UK / US / 1993) - VESTÍGIOS DO DIA
 Roteiro de Ruth Praver Jhabvala
 Baseado no romance de Kazuo Ishiguro
REPULSION (UK / 1995) - REPULSA AO SEXO
 Escrito por Roman Polanski, Gerard Beach
RESERVOIR DOGS (US 1992) - CÃES DE ALUGUEL
 Escrito por Quentin Tarantino
THE RETURN OF THE JEDI (US / 1983) - O RETORNO, DO JEDI
 Escrito por Lawrence Kasdan, George Lucas
 Baseado na história para as telas de George Lucas
REVERSAL OF THE FORTUNE (US / 1990) - O REVERSO DA FORTUNA
 Roteiro de Nicholas Kazan
 Baseado no livro não ficção de Alan Dershowitz
RISKY BUSINESS (UK / 1983) - NEGÓCIO ARRISCADO
 Escrito por Paul Bruckman
A RIVER RUNS THROUGH IT (US / 1992) - NADA É PARA SEMPRE
 Roteiro de Richard Friedenberg
 Baseado na novela de Norman Maclean
THE ROAD TO MOROCCO (US / 1942) - A SEDUÇÃO DE MARROCOS
 Escrito por Frank Butler, Don Hartman
THE ROAD WARRIOR (Aus. 1981) - MAD MAX II: A CAÇADA CONTINUA
 Escrito por Terry Hayes, George Miller, Brian Harnet
ROBOCOP (US / 1987) - ROBOCOP
 Escrito por Edward Neumeier, Michael Miner
ROCKY (US / 1976) - ROCKY, UM LUTADOR
 Escrito por Sylvester Stallone
ROGER & ME (US, 1989) - ROGER E EU
 Escrito por Michael Moore

ROMY AND MICHELLE'S HIGH SCHOOL REUNION (US / 1997) - ROMY E MICHELLE
 Escrito por Robin Schiff
THE ROSA (US / 1979) - A ROSA
 Roteiro de Bill Kerby, Bo Goldman
 Baseado na história de Bill Kerby
ROSEMARY'S BABY (US / 1968) - O BEBÊ DE ROSEMARY
 Roteiro de Roman Polanski
 Baseado no romance de Ira Levin
THE RULING CLASS (UK / 1972) - A CLASSE DOMINANTE
 Roteiro de Peter Barak
 Baseado na peça de Peter Barnes
THE RUNNING, JUMPING AND STANDINS STILL FILM (UK / 1959)
THE RUNNING, JUMPING AND STANDINS STILL FILM
 Idealizado por Peter Sellers e Dick Lester
RUNNING OF EMPTY (US 1988) - O PESO DE UM PASSADO
 Escrito por Dito Jaenz
THE SACRIFICE (Sue. Fr. 1986) - O SACRIFÍCIO
 Escrito por Andrei Tarkovsky
SALVADOR (US / 1986) - SALVADOR: O MARTÍRIO DE UM POVO
 Escrito por Oliver Stone, Richard Boyle
SATURDAY NIGHT FEVER (US / 1977) - OS EMBALOS DE SÁBADO À NOITE
 Roteiro de Norman Wexler
 Baseado em parte do artigo de revista "Tidal Rides of the New Saturday Night" de Nick Cohn
THE SCARLET LEVER (US / 1995) - A LEYRA ESCARLATE
 Roteiro de Douglas Day Stewart
 Baseado no romance de Nathaniel Hawthorne
THE SCENT OF GREEN PAPAYA (Fr / Vietnam / 1993) - O CHEIRO DO PAPAIA VERDE
 Escrito por Tran Anh Hung
SCHINDLER'S LIST (US, 1993) - A LISTA DE SCHINDLER
 Roteiro de Steven Zaillian
 Baseado no romance de Thomas Keneally
SCOTT OF THE ANTARCTIC (UK / 1948) - EXPEDIÇÃO ANTÁRTICA
 Escrito por Ivor Montagu, Walter Meade, Mary Hayley Bell
SEA OF LOVE (US / 1989) - VÍTIMAS DE UMA PAIXÃO
 Escrito por Richard Price
SERPICO (US / 1973) - SERPICO
 Roteiro de Waldo Salt, Norman Western
 Baseado no livro não ficção de Peter Blum

SEVEN (US / 1995) - SEVEN: OS SETE CRIMES CAPITAIS

Escrito por Andrew Kevin Walker.

THE SEVEN SAMURAI (Jap / 1954) - OS SETE SAMURAIS

Escrito por Shinobu Hashimoto, Akira Kurosawa, Hideo Oguni.

THE SEVENTH SEAL (Sue / 1957) - O SÉTIMO SELO

Escrito por Ingmar Bergman.

SHALL WE DANCE (Jap / 1996) - DANÇA COMIGO

Escrito por Masayuki Sato.

THE SHEPHERDING SKY (UK / It / 1990) - O CÉL QUE NOS PROTEGE

Roteiro de Mark Peploe. Bernardo Bertolucci.

Baseado no romance de Paul Bowles.

SHINE (Aust / 1996) - SHINE: BRILHANTE

Roteiro de Jan Sardi.

Baseado em uma história de Steve Fickls.

THE SHINING (US - 1980) - O ILUMINADO

Roteiro de Diane Johnson, Stanley Kubrick.

Baseado no romance de Stephen King.

SHIP POOLS (US - 1966) - A NAU DOS INSENSATOS

Roteiro de Abby Mann.

Baseado no romance de Katharine Anne Porter.

A SHOT IN THE DARK (UK - US / 1964) - JM TIRO NO ESCURO

Roteiro de Black Edwards, William Peter Blatty.

Baseado na peça de palco de Harry Kurnitz baseada na peça de Maribel Achard.

SHORT CUTS (US / 1993) - SHORT CUTS: CENAS DA VIDA

Roteiro de Robert Altemus, Frank Barbyet.

Baseado em histórias de Raymond Carver.

THE SILENCE OF THE LAMBS (US / 1991) - O SILÊNCIO DOS INOCENTES

Roteiro de Ted Tally.

Baseado no romance de Thomas Harris.

SINGLE WHITE FEMALE (US / 1992) - MULHER SOLTEIRA PROCURA

Roteiro de Don Roos.

Baseado no romance *Jeff Sacks Same* de John Lutz.

SLEEPING WITH THE ENEMY (US / 99) - DORMINDO COM O INIMIGO

Roteiro de Ronald Bass.

Baseado no romance de Nancy Price.

SLEEPLESS IN SEATTLE (US / 1993) - SINTONIA DE AMOR

Escrito por Nora Ephron, David S. Ward, Jeff Arch.

SLING BLADE (US / 1996) - NA CORDA BAMBÁ

Roteiro de Frank Pirows, Milen Brand.

Baseado no romance de Mary Jane Ward.

SNOW WHITE AND THE THREE STOOGES (US / 1941) - BRANCA DE NEVE E OS TRÊS PATETAS

Escrito por Noel Langley, Elwood Ullman.

SOLARIS (USSR / 1972) - SOLARIS

Roteiro de Andrei Tarkovsky, Friedrich Gorenstein.

Baseado no romance de Stanislaw Lem.

SOMEBODY UP THERE LIKES ME (US - 1956) - MARCADO PELA SARIETA

Roteiro de Ernest Lehman.

Baseado na autobiografia de Rocky Graziano com Rowland Barber.

SOMEWHERE IN TIME (US / 1980) - EM ALGUM LUGAR DO PASSADO

Roteiro de Richard Matheson.

Baseado no romance *Red Time Return* de Richard Matheson.

THE SOUND OF MUSIC (US - 1965) - A NOVIÇA REBELDE

Roteiro de Ernest Lehman.

Baseado no musical para o palco de Richard Rodgers e Oscar Hammerstein II.

SPARTACUS (US - 1960) - SPARTACUS

Roteiro de Dalton Trumbo.

Baseado no romance de Howard Fast.

SPEED (US / 1994) - VELOCIDADE MÁXIMA

Escrito por Grahame Yost.

STAND BY ME (US - 1986) - CONTA COMIGO

Roteiro de Raynold Gideon, Bruce A. Evans.

Baseado na novela *The Boy* de Stephen King.

STAR 80 (US / 1983) - STAR 80

Roteiro de Bob Fosse.

Baseado parcialmente no artigo de revista "Death of a Playmate" de Teresa Carpenter.

STAR WARS (US / 1977) - GUERRA NAS ESTRELAS

Escrito por George Lucas.

STEEL MAGNOLIAS (US - 1989) - FLORES DE AÇÚ

Roteiro de Robert Harling.

Baseado na peça de Robert Harling.

THE STOLEN CHILDREN (It / Fr / 1992) - LADRÃO DE CRIANÇAS

Escrito por Sandro Petraglia, Stefano Rulli, Gianni Amelio.

STORM OVER ASIA (USSR - 1928) - STORM OVER ASIA

Escrito por Gasp Bink.

LA ESTRADA (It / 1954) - A ESTRADA DA VIDA

Escrito por Federico Fellini, Tullio Pinelli e Ennio Flaiano.

STRANGER THAN PARADISE (US / 1984) - ESTRANHOS NO PARAÍSO

Escrito por Jim Jarmusch.

Baseado no romance de Ervin Hunter.

STRAW DOGS (UK / 1971) - SOB O DOMÍNIO DO MEDO
 Roteiro de David Zelig Goodman, Sam Peckinpah.
 Baseado no romance *The Siege of Trenchard's Farm* de Gordon M. Williams.
A STREET CALLED DESIRE (US / 1951) - UMA RUA CHAMADA PECADO
 Roteiro de Tennessee Williams.
 Baseado na adaptação de Oscar Saul da peça de Tennessee Williams.
STRIPES (US / 1981) - RECRUTAS DA PESADA
 Escrito por Les Blum e Dan Goldberg, Harold Ramis.
SUDDEN IMPACT (US / 1983) - IMPACTO FULMINANTE
 Escrito por Joseph W. Stinson.
SULLIVAN'S TRAVELS (US / 1941) - CONTRASTES HUMANOS
 Escrito por Preston Sturges.
SUNRISE (US / 1927) - AURORA
 Cenário de Carl Mayer.
 Baseado no romance *The Journey to Tibet* de Hermann Sudermann.
SUNSET BOULEVARD (US / 1950) - CINEPÚBLICO DOS DEUSES
 Roteiro de Charles Brackett, Billy Wilder, D. M. Marshman, Jr.
 Baseado na história "A Can of Beans" de Charles Brackett e Billy Wilder.
SUPERMAN (UK / 1978) - SUPERMAN O FILME
 Escrito por Mario Puzo, David Newman, Leslie Newman, Robert Benzon.
THE SWEET SMELL OF SUCCESS (US / 1957) - A HAMBURGUEZ DO SUCESSO
 Roteiro de Clifford Odets, Ernest Lehman.
 Baseado no conto "Till We Meet In Tomorrow" de Ernest Lehman.
THE SWIMMER (US / 1968) - ENIGMA DE UMA VIDA
 Roteiro de Eleanor Perry.
 Baseado no conto de John Cheever.
THE SWORD IN THE STONE (US / 1963) - A ESPADA ERA A LÍBIA
 Roteiro de Bill Peet.
 Baseado no romance *The Once and Future King* de T. H. White.
SYBIL (US / 1977) - SYBIL
 Roteiro de Servant Sircu.
 Baseado no livro de Flory Rucka Schreiber.
TAXI DRIVER (US / 1976) - TAXI DRIVER
 Escrito por Paul Schrader.
10 (US / 1979) - MULHER NOTA 10
 Escrito por Blake Edwards.
THE TENANT (FR / 1976) - O INQUILINO
 Roteiro de Gérard Brach, Roman Polanski.
 Baseado no romance de Ronald Topor.
TENDER MERCIES (US / 1983) - A FORÇA DO CARINHO
 Escrito por Horton Foote.

THE TERMINATOR (US / 1984) - O EXTERMINADOR DO FUTURO
 Escrito por James Cameron, Gale Anne Hurd.
TERMS OF ENDERMENT (US / 1963) - LAÇOS DE TERNURA
 Roteiro de James T. Beagles.
 Baseado no romance de Larry McMurtry.
THAT OBSCURE OBJECT OF DESIRE (FR / SP / 1977) - ESSE OBSCURO OBJETO DE DESEJO
 Roteiro de Luis Buñuel, Jean-Claude Carrière.
 Baseado no romance *La Femme et le Fémur* de Pierre Louys.
THELMA & LOUISE (US / 1991) - THELMA E LOUISE
 Escrito por Callie Khouri.
THEY SHOOT HORSES, DON'T THEY? (US / 1969) - A NOITE DOS DESPERADOS
 Roteiro de James Poe, Robert E. Thompson.
 Baseado no romance de Horace McCoy.
THIS IS SPINAL TAP (US / 1984) - ISTO É SPINAL TAP
 Escrito por Christopher Guest, Michael McKean, Harry Shearer, Rob Reiner.
1 WOMEN (US / 1977) - TRÊS MULHERES
 Escrito por Robert Altman.
THROUGH A GLASS DARKLY (SWE / 1961) - ATRAVÉS DE UM ESMALHO
 Escrito por Ingmar Bergman.
TIGHT ROPE (US / 1984) - UM AGENTE NA CORDA BOMBA
 Escrito por Richard Tuggle.
TO DIE FOR (US / 1995) - UM LUGAR PARA MORRER
 Roteiro de Buck Henry.
 Baseado no romance de Joyce Maynard.
TO LIVE (China / 1994) - TO LIVE
 Roteiro de Yu Hua, Lu Xun.
 Baseado no romance *Lifeless de Yu Hua*.
TOOTSIE (US / 1982) - TOOTSIE
 Escrito por Larry Gubart, Munny Schugau.
TOP GAT (US / 1933) - O FICOLINO
 Escrito por Dwight Taylor e Alan Scott.
TOTAL RECALL (US / 1990) - O VINGADOR DO FUTURO
 Escrito por Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Jon Povill.
 Baseado em uma história de Ronald Shusett, Dan O'Bannon, Jon Povill.
 Inspirado no conto "We Can Remember It for You" de Philip K. Dick.
TRADING PLACES (US / 1983) - TROCANDO AS BOLAS
 Escrito por Timothy Harris, Herschel Weingrod.

TRANS-EUROPE EXPRESS (Fr / 1966) TRANS-EUROPE EXPRESS
Escrito por Alain Robbe-Grillet
THE TREASURE OF THE SIERRA MADRE (US / 1948) O TESOURO DE SIERRA MADRE
Roteiro de John Huston.
Baseado no romance de B. Tarran.
TWELVE ANGRY MEN (US / 1957) DOZE HOMENS E UMA SENTENÇA
Escrito por Reginald Rose.
Baseado na peça para a TV de Reginald Rose.
TWENTY BUCKS (US / 1993) CASH: EM BUSCA DO DÓLAR
Escrito por Leslie Bohem, André Bohem.
2001: A SPACE ODYSSEY (UK / US / 1968) - 2001: UMA ODISSEIA NO ESPAÇO
Escrito por Stanley Kubrick, Arthur C. Clarke.
Baseado no conto de Arthur C. Clarke.
UMBERTO D (It / 1952) UMBERTO D
Escrito por Cesare Zavattini, Vinicio De Sica.
THE UNBEARABLE LIGHTNESS OF BEING (US / 1988) A INSUSTENTÁVEL LEVEZA DO SER
Roteiro de Jean-Claude Carrière, Philip Kaufman.
Baseado no romance de Milan Kundera.
UNFORGIVEN (US / 1992) OS IMPERDOÁVEIS
Escrito por David Webb Peoples.
UNLAWFUL ENTRY (US / 1992) - OBSESSÃO FATAL
Escrito por Lewis Colick.
AN UNMARRIED WOMAN (US / 1978) UMA MULHER DESCASADA
Escrito por Paul Mazursky.
THE USUAL SUSPECTS (US / 1995) OS SUSPEITOS
Escrito por Christopher McQuarrie.
THE VERDICT (US / 1982) - O VEREDITO
Roteiro de David Mamet.
Baseado no romance de Barry Reed.
VERTIGO (US / 1958) - UM CORPO QUE CAI
Roteiro de Alec Coppel, Samuel Taylor.
Baseado no romance *D'Entre les Murs* de Pierre Boileau e Thomas Narcejac.
VERIDIANA (Sp / Mex / 1961) VERIDIANA
Escrito por Luis Buñuel, Julio Alejandro.
Baseado na obra de Luis Buñuel.
I VINTELLONI (It / Fr / 1953) OS BOAS-VIDAS
Escrito por Federico Fellini, Ennio Flaiano, Tullio Pinella.

VIVA ZAPATA (US / 1952) VIVA ZAPATA
Escrito por John Steinbeck.
WALL STREET (US / 1987) - WALL STREET: PODER E COBIÇA
Escrito por Stanley Weiser, Oliver Stone.
THE WAR OF THE ROSES (US / 1989) A GUERRA DOS ROSES
Roteiro de Michael Zoss.
Baseado no romance de Warren Adler.
WATERSHIP DOWN (UK / 1978) WATERSHIP DOWN
Roteiro de Martin Rosen.
Baseado no Romance de Richard Adams.
WAYNE'S WORLD (US / 1992) - QUANTO MAIS IDIOTA MELHOR
Escrito por Mike Myers, Bonnie Turner, Terry Turner.
A WEDDING (US / 1988) CERIMÔNIA DE CASAMENTO
Escrito por John Considine, Patricia Resnick, Allen Nichols, Robert Alton.
WEEKEND (Fr / It / 1967) WEEKEND À FRANCESA
Escrito por Jean-Luc Godard.
WELFARE (US / 1975) WELFARE
Documentário dirigido e produzido por Frederick Wiseman.
WHEN HARRY MET SALLY (US / 1989) HARRY E SALLY FEITOS 12 PARA O COTRÔ
Escrito por Nora Ephron.
WHISPERS IN THE DARK (US / 1992) - GEMIDOS DE PRAZER
Escrito por Christopher Crowe.
WHITE HEAT (US / 1948) - FÚRIA SANGUINÁRIA
Escrito por Frank Goff, Ben Roberts.
Baseado numa história de Virginia Kellogg.
WHITE MEN CAN'T JUMP (US / 1992) - HOMENS BRANCOS NÃO SA BEM ENTERRAR
Escrito por Ron Shelton.
WHO FRAMED ROGER RABBIT (US / 1988) UMA CILADA PARA ROGER RABBIT
Roteiro de Jeffrey Price, Peter S. Seaman.
Baseado no romance *The Cement Jungle* de Gary K. Wolf.
WILD STRAWBERRIES (Sue / 1957) MORANGOS SILVESTRES
Escrito por Ingmar Bergman.
WINTER LIGHT (Sue / 1962) - LUZ DE INVERNO
Escrito por Ingmar Bergman.
THE WITCHES OF EASTWICK (US / 1987) - AS BRUXAS DE EASTWICK
Roteiro de Michael Cristofer.
Baseado no romance de John Updike.

WITNESS (US / 1985) A TESTEMUNHA

Escrito por Earl W. Wallace, William Kelley.

Baseado em uma estória de Earl W. Wallace, William Kelley, Pimela Wallace

THE WIZARD OF OZ (US / 1939) - O MÁGICO DE OZ

Baseado no romance The Wonderful Wizard of Oz de L. Frank Baum.

THE YELLOW SUBMARINE (UK / 1968) - SUBMARINO AMARELO

Roteiro de Lee Minoff, Al Brodax, Jack Mendelsohn, Edith Segal.

Baseado nas músicas de John Lennon e Paul McCartney.

YOUNG FRANKENSTEIN (US / 1974) - O JOVEM FRANKENSTEIN

Escrito por Gene Wilder, Mel Brooks.

YOUNG MISTER LINCOLN (US / 1939) - A NOCIDADE DE LINCOLN

Escrito por Lamar Trotti.

A ZED AND TWO NOUGHTS (GB - Neth / 1985) - ZOO: UM Z E DOIS ZEROS

Escrito por Peter Gossman.

ZELIG (US / 1983) - ZELIG

Escrito por Woody Allen

ZÉRO DE CONDUITE (Fr / 1933) - ZERO DE COMPORTAMENTO

Escrito por Jean Vigo

Índice

1984 57

2001: Uma última esperança 57

Atos: Aventura, Clássico de 45, 48, 49, 51, 174, 175, 207, 178, 380. Vela também Filmes de 50-Introdução

Assado 3

Ataque 241-4

Parado o primeiro da 344

Ataque anula anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

Ataque anula 378

[illegible][illegible][illegible][illegible]

STORY



ALLEN HALL • 43 • Highway 766 • 42 26-0000
Mobile 909-449-9600

